週刊 サクラ大戦2 超最速総力大特報!! 発売直前! 鋼鉄のガールフレンド、EVE

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1998年3月13日発行（毎週金曜日発行）第14巻7号 通巻208号

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.7
3/13
特別定価 380円

超最速総力大特報!!
続々と明らかになる新事実！ 広井王子最新インタビュー!

サクラ大戦2
～君、死にたもうことなかれ～

ゲーム序盤の全データ公開!
白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～

発売直前巻頭特報!
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
EVE The Lost One

特集
読者投票18、596名による
セガサターンマガジン GRAND PRIX '97
受賞作ついに発表!
前編

特報!
バーニングレンジャー
フレンズ～青春の輝き～
ヴァンパイア セイヴァー
ザ・キング・オブ・ファイターズ '97
無人島物語R
ふたりのラブラブ愛ランド

クリエイター列伝
中 裕司

セガサターン最新ソフト満載!
RIVEN THE SEQUEL TO MYST/あやかし忍伝くの一番 プラス
英雄志願 GAL ACT HEROISM

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
プロ野球チームもつくろう!/街/AZEL-パンツァードラグーンRPG-
慟哭 そして…/スーチーパイアドベンチャードキドキ♡ナイトメア

SEGASATURN

SOFT BANK

SEGASATURN
セガサターン専用
アドベンチャーRPG
わくわくぷよぷよダンジョン
© COMPILE 1998
めーみそコネコネ
COMPILE
URL http://www.compile.co.jp/

気軽に遊べるお気楽RPG。
舞台は不思議なテーマパーク「わくわくぷよぷよランド」。

おいでよ！不思議遊園地（ぷよぷよテーマパーク）！

入るたびにマップが変わるアトラクション！
選べる3人の主人公。だから3倍楽しめる!!

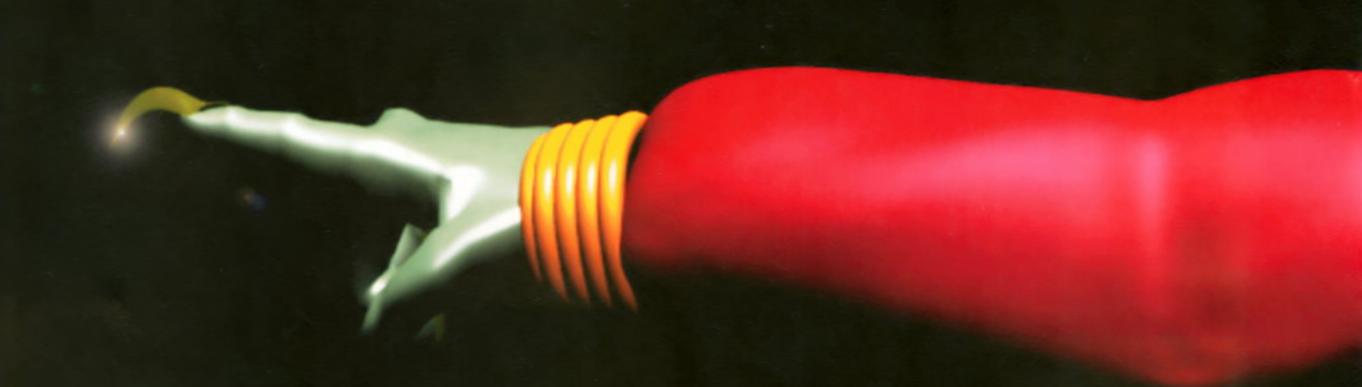
初回特典
特製マップバンダナ
スペシャルパッケージ同梱

コンパイルホームページに
わくぷよ情報満載!!
URL:http://www.compile.co.jp/
ぜひ見てね!!

'98年4月2日オープン（はつばいよてい）!!

わくわくぷよぷよランド
オールフリーパス
希望小売価格
入場料 ▶5,800円（税別）

株式会社コンパイル
〒732-8569 広島市南区稲荷町2-16 広島稲荷町第一生命ビルディング
PHONE:082-263-6165（ユーザーサポート 土・日・祝を除く 9:00～18:00）
E-mail:us01@compile.co.jp

ようこそ、悪夢

全世界を興奮させたあの名作「ダンジョン・マスター」が完全3DリアルタイムRPGとなって生まれ変わった。フルポリゴンで描かれる迫力のモンスター、不気味なダンジョン、そして緻密なトラップが最高の臨場感で迫る！

ダンジョン・マスター ネクサス

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

セガサターン版 3月26日発売予定 ¥6,800（税抜）

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア ビクターソフト本部 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-9-9東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

と絶望の迷宮へ

Contents

セガサターンマガジン
1998年3月6日・13日号 Vol.7

表紙イラスト：「白き魔女～もうひとつの英雄伝説～」
イラスト作製：そえたかずひろ
カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

TOPICS 東京ジョイポリスがアツく燃えた!!

奇しくも音楽CD『セガサターン、シロ！』の発売日と重なった2月15日、12回目を迎える「セガサターンフェスタ」が開催。今回のテーマは「バーニングレンジャー」。同ソフトの音楽担当・光吉氏と幡谷氏による主題歌の熱狂ライブ、光吉くんと対戦できるゲーム大会と、時間を感じさせない充実したイベントとなった。また、同時に行われた歴代のソニックチームのキャラクター人気投票では、投票者の中からソニックチームのサイン入りセガサターンがプレゼントされた。そして締めくくりは会場の人と一緒に大合唱。大勢集まった当日は最高の盛り上がりを見せた。

当日会場には、中裕司氏も駆けつけ、大勢のファンに囲まれていた。

プレゼントのサターンに歓喜の声が上がった！

ソニックチーム キャラクター人気投票結果発表

1位 ソニック
2位 ナイツ
3位 マイルス
4位 ショウ
5位 メタルソニック

「バーニングレンジャー」でモニタリング！

デジタルエンタテインメントアカデミーがセガと協力し、ユーザーの率直な意見を確認する目的で、「バーニングレンジャー」を使用したモニタリングを実施。日時は2月28日の10：30〜、13：00〜、15：00〜の3回（会場：東京・北新宿）。高校生以上の参加が可能で各回定員40名。詳しくは03-5330-2870に電話で確認！

EVENT AOU1998アミューズメント・エキスポ開催 最新アーケードゲームが幕張メッセに集結！

2月18〜19日、第17回AOUショーが開催され、各社の最新アーケードゲームがお目見えした。人気があったのは、やはりセガ。この春稼働予定の「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」「セガ・ラリー2」「ファイティングバイパーズ2」とMODEL 3の話題作3本が、迫力の映像でファンを魅了。連日大行列を作っていた。また、その向かいのナムコもバラエティ豊かなユニークな新機種で人気。春はアーケードが楽しくなりそうだ。

セガの入交新社長がゲームに興じるシーンも。セガのメダル新作「ハンドアクションブラックジャック」は新技術満載（右）、「セガ・ラリー2」も筐体が斬新。

「CESA大賞'97」投票開始!!■昨年1年間に日本国内で発売されたコンピュータエンターテインメント・ソフトウエアから、優秀作品を一般投票によって決定する「CESA大賞'97」の投票受付がいよいよ開始された。受付期間は2月20日〜3月20日。ノミネートされた54作品の中から（P120）、好きな作品を3つ選び、コンビニや特定店舗に置かれている専用投票ハガキ、電話（03-5371-4501）、インターネット上（http://www.cesa.co.jp/）で投票できる。投票者の中から100名が、4月3日、東京・六本木にあるヴェルファーレでの「東京ゲームショウ'98後夜祭」（受賞作品発表および表彰式を行う）に招待される。

NEWS

サクラが歌う！フレンズに会える！かわいいプライズグッズがいっぱい

先日、セガ本社内で今夏新作のUFOキャッチャーの景品を展示する内覧会が行われた。サターン関連のグッズはもちろん、クレクレタコラなどの巷で人気のキャラクターたちが所狭しと並んでいた。ちなみに、今回は「UFO800」の景品となるビッグなぬいぐるみが増えていたようだ。とにかくこの夏もUFOキャッチャーで楽めそうだ。

緊急発売の「フレンズ」グッズや、新作ポスターが大集合！

「サクラ大戦」には音の出るマグカップまで登場した。

ミッキー＆ミニーの誕生70周年記念、ディズニーグッズも。

PRESENT

「ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ」3月公開の映画に20名ご招待！

TBS系で好評オンエア中の「ウルトラマンダイナ」が劇場版として登場する映画「ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ～光の星の戦士たち～（仮）」が、全国松竹系で3月14日より公開。今回はその招待券を20名の読者に。映画館でウルトラマンに会おう！

「ティガ」と「ダイナ」の共演が見られるチケットの希望者は「LANDMARKウルトラマンチケット」係まで。

NEWS

KSSノベルズシリーズ新作登場!! あの人気ゲームを小説で味わう

◀「放課後恋愛～」の著者は、みついいづみ。

▶「無人島物語R」の著者は、川島一洋。

KSSノベルズシリーズの最新作、「放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー Round 2」と「無人島物語R とびっきり!?のバカンス」が、どちらも2月19日に発売（価格：各857円/税別）。人気ゲームのノベライズ化だけに、要注目の2作品。ゲームの世界とは違った魅力が満載。これは一読の価値あり!!

NEWS

新感覚デジタルキャラクター専門ショップが原宿に開店！

東京・原宿の竹下通りにあるプリントハウス内に「ASOVINI」が3月6日にオープン。この店は「遊びのコンビニエンスストア」をコンセプトに、デジタルキャラクターグッズを販売する。イメージキャラはゲームソフト「moon」の「電波ザル」。3月7日、8日にはオープニングイベントを開催予定なので、行ってみては？

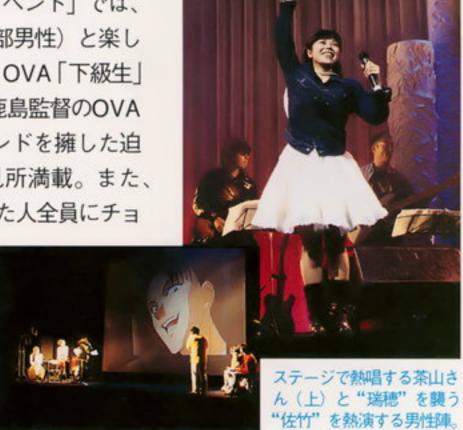
営業時間は10：30～19：30、年中無休。
※写真は店内イメージです。

EVENT

2月14日のバレンタインデーは「下級生」イベントが大盛り上がり

2月14日に開催された、KSS主催の「下級生バレンタインイベント」では、たくさんの女の子（一部男性）と楽しいひとときが過ごせた。OVA「下級生」主演の声優トークや、鹿島監督のOVA制作秘話、そして生バンドを擁した迫力あるステージなど見所満載。また、当日会場でOVAを買った人全員にチョコレートのプレゼントも。3階席まで埋め尽くした東京・九段会館ホールのファンには素敵なバレンタインデーとなった。

ステージで熱唱する茶山さん（上）と“瑞穂”を襲う“佐竹”を熱演する男性陣。

NEWS

お台場・東京ジョイポリスで「篠原直美」CDデビュー発表会

3月6日増刊号で紹介した篠原直美ちゃんのデビューCDの制作発表会が2月13日、東京ジョイポリスで行われた。デビュー曲は「amber」（3月15日発売／ワーナーミュージック・ジャパン）。この曲は丸石自転車の新作「amber」のキャンペーンソングとしても流れる。さわやかな春らしい曲に乗り、自転車ともどもヒットしそうだ。

「amber」を課題曲にした「アンバーガールコンテスト」の最終審査会場は、東京ジョイポリスになる。

セガ、玩具部門が一新■セガは、トイ事業部を分離し、グループ会社のセガ・ヨネザワと統合して、新会社を4月1日付けで新会社を設立する。新会社の社名はセガ・トイズ。資本金は4億9000万円で、社長には、元タカラ常務の国分氏が就任する。もともとセガ・ヨネザワは今まではミニカーなどの制作を行ってきた会社。また、セガの玩具部門はゲーム関連のキャラクター商品などを数々制作してきた。この2つが一緒になりセガ・トイズになることで、将来性のあるデジタル玩具の開発などにも積極的に取り組んでいくという。

春は“旅立ち”の季節です 藤崎詩織3rdシングル発売決定!!

いまや、ゲーム界を超えたアイドル、藤崎詩織。彼女の通算３枚目となるシングル、「もう一度キスしよう／夢を抱きしめていて」（1,000円/ 税別）が３月４日にリリースされる。“旅立ち”がテーマとなっており、この季節にピッタリの曲だ。

「藤崎詩織 春のキャンペーン」実施!!

藤崎詩織オリジナルグッズがもらえる「藤崎詩織 春のキャンペーン」。3月4日発売のシングル、または4月3日発売のアルバム「piano collection」に同封のアンケートハガキに答えを書いて、応募すると、抽選で20名にバッグ、200名にテレフォンカードが当たる。

金箔カード・シートが当たるプレゼントキャンペーン実施

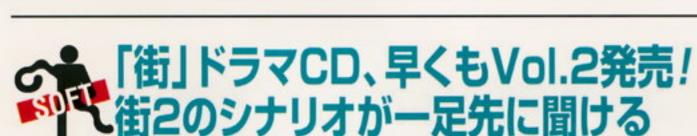
３月26日発売の「メモリアルコレクションVol. 4」（同パッケージセット）「ときめきスタンプシート」（同ファイルセット）に入った応募券を５枚集めて送ると、抽選で2,000名に金箔カード・金箔シートが当たるキャンペーンを実施。リッチな気分を味わおう。

左より「ときめきスタンプシートファイルセット」（4，000円／単体200円）「メモリアルコレクションVol．4」（300円／セット4，500円）。すべて税別。

応募概要　指定の応募用紙、または官製ハガキに応募券を5枚張って、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、希望商品（金箔カードか金箔シートどちらか一方）、この商品へのご意見、ご感想を明記し、応募しよう。応募締め切りは 5月29日必着。

「メモリアルコレクション」限定版

3月19日、「メモリアルコレクション」にゴールド、シルバー、ブロンズが登場。ゴールド（300円・10枚入り）は限定75,000パックで通常販売されるが、シルバー、ブロンズ（共に300円・9枚入り）は限定6,000パックで3月21・22日のゲームショウのみの販売。

「街」ドラマCD、早くもVol.2発売! 街2のシナリオが一足先に聞ける

２月28日、「街」のドラマCD第２弾「ドラマCD『街』第Qの男－Qはquestionの Q－ Vol.2」（2,500円/税別）が発売。今回のドラマCDは「街」の原作・長坂秀佳氏による完全書き下ろしのシナリオ。「街」のゲーム中にも時々登場した謎の米軍パイロットが主人公となる。このストーリーは「街２」のシナリオになる予定で、楽しみも無限。全部揃えば、「街」の世界観が満喫できるこのCD、あなたも集めてみよう。

１月31日に登場した「Vol.1」は、鈴木結女の歌う主題歌も収録。なお、３月31日発売の「Vol. 3」には「街２」制作の背景を収録される予定。

SCEI、超小型次期ハードを発表 セガの新ハードへの影響は!?

２月19日、ソニー・コンピュータエンタテインメントは、PS用メモリーカードを応用した超小型携帯ゲーム機を開発中であることを発表、PSのライセンシィ各社に仕様を公開した。このゲーム機は32ビットCPUを搭載し、ソフトはCD-ROMで提供される。発売は年末になる予定だ。同様の機能をもつといわれるセガの新ハードもこの発表を受け、仕様の変更を迫られるかもしれない。注目したいところだ。

32ビットRISC CPU（ARM7T）、液晶画面（32×32ビットモノクロ）、サウンド機能（４ビットPCM）、通信機能などを搭載。CD-ROMで提供されるソフトはPS本体のメモリカードスロットを通じ、ダウンロードする形になる。

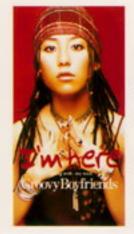
TEENAGER 井上陽水

フォーライフレコード/1,020円

発売中

日本テレビ系列ドラマ「三姉妹探偵団」エンディング曲。スローテンポな曲調に熟成された歌声、センス、音楽性は今回も存分に味わえる。

I'm here Groovy Boyfriends

カッティングエッジ/1,020円

発売中

「街」のシナリオ監督長坂秀佳氏が手がけるテレビ朝日系ドラマ「透明少女エア」主題歌。ハイトーンボイスが冴え、美しく歌い上げるロックだ。

恋は500マイル 原田真二

キングレコード/1,020円

発売中

リズミカルなアメリカンポップスを彷彿とさせる楽曲が、思わずステップを踏みたくなる気持ちにさせてくれる。独特の歌声が心地よい。

がんじがらめ いとうゆうこ

ポリグラム/1,020円

発売中

このマキシシングルが彼女のデビュー曲となる。純粋でいて、とがったような、どこか耳に残る歌声とアコースティックギターがとても自然に絡み合う曲。

Fetish～the Crime of Pleasure and Innocence～ アン ルイス

ビクターエンタテインメント/3,045円

発売中

アン ルイスが“こだわり”というタイトルの意味どおり、こだわり尽くしたフルアルバムを発売。妖艶でハスキー、彼女の魅惑な歌声が堪能できる。

Stay Gold 中西圭三

パイオニアLDC/3,059円

発売中

今やポップスの代表格ともいえる彼のフルアルバムが登場。13曲にわたり、楽しくさせるようなアップテンポの曲、バラード曲などをこの1枚にパッケージ。

LITTLE BUSTERS the pillows

キングレコード/3,059円

発売中

古き良きアメリカンロックをはっきりと思い出させる心地よいサウンドが好印象。懐かしくなりたい人、レベルの高い楽曲で人気上昇中の彼らは要チェック。

マジンガー伝説

ファーストスマイル・エンタテインメント/2,854円

発売中

永井豪の漫画家デビュー30周年を記念して制作。「マジンガーZ」や「鋼鉄ジーグ」などの主題歌やテーマ曲を15曲パック。豪華パッケージ仕様となっている。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 - 8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.7 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは３月12日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

2週間で売れているサターン関連本を上位5位までランキング！「サカツク2」は売り切れ店多数。予約してね。

順位	書名	出版社	本体価格
1	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2 オフィシャルガイド　完全データ編	ソフトバンク	1,400円
2	デビルサマナーソウルハッカーズ　公式ガイドブック	アスペクト	1,200円
3	シャイニングフォースⅢ　シナリオⅠ 王都の巨神　パーフェクトナビ	アスペクト	1,200円
4	女神転生十年史	アスペクト	1,600円
5	AZELパンツァードラグーンRPG　オフィシャルガイド	ソフトバンク	1,200円

書泉ブックタワー調べ（2月1日～2月15日）

PICK UP!

シャイニングフォースⅢ　シナリオⅠ 王都の巨神 オフィシャルガイド

■ソフトバンク　■A5判　■128ページ　■950円

洗練されたデザインと、ユーザーの好みを選ばない見やすさは、実用書としての攻略本には大きな利点だ。最近のソフトバンクの攻略本は、そのように、大胆な個性より一般向けに地ならしをした安定感が感じられる。基本システムとマップ攻略、データ集などで構成。袋とじは6章の攻略。マップには、勝利条件、敵とアイテムデータ、物語の流れなどが説明されている。

シャイニングフォースⅢ　シナリオⅠ 王都の巨神 パーフェクトナビ

■アスペクト　■A5判　■208ページ　■1,200円

アスペクトのシリーズは、作り手の個性が色濃く前面に出るタイプのものが圧倒的に多い。本書も、小さめの文字で、語るべき所は徹底的に文章で解説されている。マップ攻略には、目標となる到達レベル、勝利条件、全滅の際の撤退地点、入手アイテム、敵軍と自軍のキャラ配置など、かなり詳細な情報が詰め込まれている。攻略Q&A、イベントチェックリストもあり。

AZEL パンツァードラグーンRPG オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■160ページ
■1,200円

初っぱなから開発者インタビューが掲載（巻末に続くが）。作り手サイドの長期にわたる情熱と思い入れが伝わってくる。内容は、相関図を含むキャラ紹介、基本システム、ドラゴンとエネミーデータなど。シナリオガイダンスでは、迫力のある美しい画像も楽しめる。

AZEL パンツァードラグーンRPG

■集英社
■A5判
■152ページ
■1,143円

キャラクターガイド、基本システム紹介、ドラゴンに関する戦略、アイテムリスト、ストーリー解説などで構成されている。巻頭に折り込みのポスターも付属。Vジャンプブックスシリーズならではの袋とじは、隠しアイテム、サブイベントの解説がなされている。

TILK～青い海から来た少女～ 公式ガイドブック

■毎日コミュニケーションズ
■A5判
■96ページ
■950円

基本システム解説とステージ攻略、データなどで構成。読み物やインタビュー、設定資料などはないが、紙面からいきいきとした雰囲気が伝わり、全体をさわやかなイメージに仕上げている。思い出の品一覧表もあり。ステージ攻略は、入手アイテム、敵データ、マップの特徴など。

美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語

■高橋書店
■B5判
■80ページ
■1,100円

なかなかの読みごたえがある1冊。平泉の中尊寺から始まり、恐山や青森で迎えるエンディングまで、入浴シーンと観光ガイドをほどよく取り入れながら攻略してくれる。花札のルール、設定資料、開発者インタビューなども掲載。ポスターも付属している。

サターンボンバーマン ファイト!! 公式パーフェクトプログラム

■高橋書店
■A5判
■96ページ
■850円

着実に固定ファンを増やしている高橋書店。コミカルな絵柄のボンバーマンのキャラクターを考慮した仕上がりが楽しい。サバイバルモードのパスワード、裏ワザ情報、キャラデータ、ステージの特徴や地形による制限、エンディングなど、詳しく紹介されている。

ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～ 攻略ガイドブック

■毎日コミュニケーションズ
■A5判
■96ページ
■950円

11人のヒロインが織りなすキャラクターガイドには、パラメータ表のほか、それぞれのイベントを完ぺきに紹介している。マップガイドでは、各国のギルド、中継地点のギルドも説明。ゲームの流れに関するQ&A、ダンジョン別の宝箱のリストなどもあり。

●価格はすべて本体価格（税別）です。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

この春に向けて、まだまだ話題作が出てくるサターンソフト。買いたいソフトは、早めに予約を入れておくのがベストだぞ。サタコレシリーズも、初心者にはうれしいよね。

1位 NEW SOFT SDガンダム G CENTURY S

バンダイ/'98年2月11日発売/6,800円/SLG(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 3万3273本

推定累計本数 3万3273本

長い歴史を誇る「SDガンダム」のシリーズ最新作が登場。新作ムービーや機体の追加など新要素も満載だ!!

2位 前回1位 ウィンターヒート

セガ/'98年2月5日発売/5,800円/SPT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 2万0413本

推定累計本数 5万1477本

「オリジナル競技会」では、自分の好きな種目だけを選んで楽しめる。友達とワイワイやるには最適かな?

3位 前回2位 AZEL-パンツァードラグーンRPG-

セガ/'98年1月29日発売/6,800円(4枚組)/RPG(マルコン対応)

推定週間販売本数 8785本

推定累計本数 8万3698本

なるべく短期決戦で戦いたい相手には、「心技型」を選択するのがベスト。機動力のなさは攻撃力で補おう。

4位 NEW SOFT サクラ大戦(セガサターンコレクション)

セガ/'98年2月11日発売/2,800円(2枚組)/ADV(マウス対応)

推定週間販売本数 8694本

推定累計本数 8694本

「2」の発売も差し迫り、グッドタイミングで発売。未プレイの人は今がチャンス。

5位 前回3位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル/'98年1月22日発売/7,500円(初回分のみ2枚組)/恋愛SLG

推定週間販売本数 6772本

推定累計本数 22万5885本

行動力があまりに低いとイベントが発生しない場合もある。体力には気を配ろう。

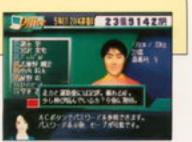
6位 前回5位 Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2

セガ/'97年11月20日発売/5,800円/SLG

推定週間販売本数 5325本

推定累計本数 44万1081本

「第1回サタマガカップ」では現在参加者を募集中!! 詳しい応募方法はP98で。

7位 前回6位 街

チュンソフト/'98年1月22日発売/5,800円(2枚組)/サウンドノベル

推定週間販売本数 4841本

推定累計本数 7万1721本

「TIP」の中には、他のシナリオへZAP可能なものも。常にチェックを欠かさずに。

8位 前回4位 グランディア

ゲーム アーツ・ESP/'97年12月18日発売/7,800円(2枚組)/RPG

推定週間販売本数 4328本

推定累計本数 41万8944本

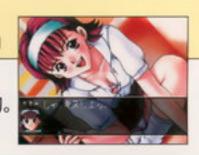
技、魔法の「クリティカル率」は意外に重要。早解き派はぜひ頭に入れておこう。

9位 前回8位 放課後恋愛クラブ~恋のエチュード~

キッド/'98年1月15日発売/6,300円(2枚組)、6,800円(2枚組、初回限定版)/恋愛SLG(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 3696本

推定累計本数 6万9347本

女の子と仲良くなるには、一途な心を持つことが大切。八方美人では嫌われるぞ。

10位 前回9位 バイオ ハザード

カプコン/'97年7月25日発売/4,800円/ETC

推定週間販売本数 3235本

推定累計本数 22万0551本

発売からかなり時間が経過している中でのランクイン。累計売上はどこまで伸びる?

11位 NEW SOFT トゥームレイダース(セガサターンコレクション)

ビクター・ビクターソフト/'98年2月11日発売/2,800円/A・ADV

週間本数 3033本 推定累計本数 3033本

12位 前回17位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト/'97年9月25日発売/6,800円/S・RPG

週間本数 2474本 推定累計本数 50万6223本

13位 前回10位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

エルフ/'97年12月4日発売/7,800円(3枚組)/ADV(18歳以上推奨、マウス対応)

週間本数 2402本 推定累計本数 21万8601本

14位 前回15位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

アトラス/'97年11月13日発売/6,800円(2枚組)/RPG

週間本数 2384本 推定累計本数 31万2919本

15位 前回13位 X-MEN VS. STREET FIGHTER

カプコン/'97年11月27日発売/7,800円(4メガRAM同梱)/格闘ACT

週間本数 2316本 推定累計本数 25万0867本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は2月9日～2月15日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

USER DATA TOP20

移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

今週は、前々からウワサのあった「電車でGO!」がめでたく移植決定! アーケード版には続編の「2」が発表されているから、サターン版にはオマケもほしいよね。続報には注目だぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	302
2	6	幕末浪漫 月華の剣士	SNK ビデオゲーム	154
3	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	135
4	1	Dの食卓2	ワープ 機種未定	132
5	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	116
6	9	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ プレイステーション	104
7	10	スーパーロボット大戦外伝魔装機神	バンプレスト スーパーファミコン	94
8	5	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	88
9	17	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	82
10	19	私立ジャスティス学園	カプコン ビデオゲーム	80
11	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	79
12	新	MARVEL VS. CAPCOM	カプコン ビデオゲーム	63
13	14	サガ フロンティア	スクウェア プレイステーション	46
14	25	スカッドレースシリーズ	セガ ビデオゲーム	45
15	20	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン ビデオゲーム	44
16	13	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	42
17	16	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン他	41
18	12	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ スーパーファミコン	39
19	28	グランツーリスモ	SCEI プレイステーション	36
20	18	Pia♡キャロットへようこそ!! 2	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®95	35

祝 電車でGO!

完成度 ?%

一般層をも巻き込んで大ブームとなった作品が移植決定! 専用マスコンも発売予定とか。

12 MARVEL VS. CAPCOM

実現度 ?%

人気シリーズの最新作がいよいよ稼働開始。気になる移植は果たしてどうなるのかな?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

先週開催されたAOUショーでは、なんといっても「電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム」が大行列の人気だった。カッコイイ新機体も目白押しだから、今から楽しみだよね。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3tb	セガ	36926
2	2	鉄拳3	ナムコ	10976
3	3	バーチャストライカー2	セガ	9750
4	4	幕末浪漫 月華の剣士	SNK	6220
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	4591
6	6	闘魂烈伝3	ナムコ	4484
7	7	侍魂	SNK	3908
8	9	ゲットバス	セガ	3189
9	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3151
10	8	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ	セガ	3131
11	11	スカッドレースPLUS	セガ	3102
12	12	ストリートファイターIII 2nd Impact Giant Attack	カプコン	2625
13	15	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	セガ	1934
14	14	私立ジャスティス学園	カプコン	1854
15	13	ファイナルハロン	ナムコ	1848

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

Coming Soon

スターグラディエイターII

カプコン/近日稼働予定/対戦格闘

「スタグラ」の続編情報!

カプコン初のオリジナル3D格闘ゲーム「スターグラディエイター」が、1/60フレームの美麗なグラフィックを引っさげて帰ってきた!! 前作の特徴であった「プラズマコンボ」は不満点が改良され、「プラズマフィールド」など新システムも意欲的に導入されている。期待せよ!!

8 ゲットバス

P200にて、ブラストシティ筐体バージョン&新着裏技を公開!

? 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

AOUショーで公開された新機体など情報満載。詳細はP194で!

OTHER GAMES!

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

気がつけば、「サクラ大戦2」の発売まで、あと36日。春の到来ももうすぐそこだね。「エヴァ」「スパロボF完結編」「EVE」など、話題作もたくさん出るから、今からチェックが必要だぞ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／4月4日発売予定／6,800円(3枚組)／ドラマチックアドベンチャー

467 POINTS

開発進行度 ?%

最新情報をキャッチ!!

今号では帝国華劇団の新内部マップを大公開！ その他登場キャラの紹介や、広井王子氏のインタビュー記事など見逃せない情報が満載だぞ。気になる特報はP18から！

2位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

セガ／3月19日発売予定／6,800円(2枚組)／ADV

415 POINTS

開発進行度 ?%

マナに首ったけ!?

P28では、ついに新キャラ・霧島マナとのデートシーンを公開。そして、ここからドラマは新たな展開を迎えるのだ。サブタイトルの意味は……20日後に自分で確かめてくれ！

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F～完結編～

バンプレスト／4月23日発売予定／6,800円／SLG

334 POINTS

開発進行度 85%

ついに最終決戦へ!

徐々にその全貌が明らかになってきた「完結編」。新しく描き起こされたムービーやグラフィックも紹介され、ますます期待も高まるね。詳しい情報は次号でお届け！

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

13位 前回15位 ガングリフォンII

ゲーム アーツ・ESP／4月23日発売予定／6,800円／SHT／ツインスティック、通信対戦ケーブル対応

165 POINTS

開発進行度 ?%

世界観を把握だ!

前作と同じ舞台を別の視点から描いた今作。前作のバックアップデータがあればなにかサービスがあるらしいぞ。前作はサタコレでも登場間近。

14位 前回21位 フレンズ～青春の輝き～

NECインターチャネル／今夏発売予定／価格未定／ADV

138 POINTS

開発進行度 ?%

新着ビジュアル公開!

今回はリメイクのポイントの一つである、移動システムの新要素が明らかに。キャスティングも決まり、いよいよヒートアップ! 情報はP54へ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	EVE The Lost One	イマディオ／3月12日	313
5	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／4月16日	296
6	11	機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	バンダイ／4月9日	232
7	7	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	209
8	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／3月26日	199
9	12	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／3月12日	193
10	10	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	176
11	13	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	172
12	15	ガングリフォンII	ゲーム アーツ・ESP／4月23日	165
13	21	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／今夏予定	138
14	17	スレイヤーズ ろいやる2(仮)	角川書店・ゲーム アーツ／発売日未定	123
15	18	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲーム アーツ／発売日未定	122
16	14	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ／3月26日	121
16	24	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／4月2日	121
18	16	ポケットファイター	カプコン／8月予定	117
19	22	ドラゴン・フォースII－神去りし大地に－	セガ／3月予定	116
20	19	バロック	スティング／5月14日	115
21	20	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／今春予定	106
22	23	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	104
23	38	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／4月予定	92
24	新	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	セガ／今夏予定	84
25	26	魔導物語	コンパイル／発売日未定	82
26	28	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル／初夏予定	80
27	35	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4月予定	76
28	31	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／今春予定	75
29	41	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター／4月予定	72
30	37	プロ野球グレイテストナイン'98	セガ／3月19日	68

OTHER CHECK! COMING SOON!!

18 ポケットファイター

2頭身でも、選りすぐりのキャラ。隠しキャラだっているぞ！

NOW ON SALE 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

豪華キャラクターボイスも魅力の一つ。P.152からの攻略も必見！

※ 上のデータのポイントは2月27日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN セガサターン

週刊 読者レース Vol.89

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は新着ソフトのめまぐるしい動きの中、首位戦線は混戦気味。上位下位とも、まだまだ目が離せないぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは3月5日当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA 2月27日現在発売済みサターンソフト総本数:918本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	グランディア	RPG	9.6558
2	6	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版/初回限定版〉	SLG	9.6341
3	3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5892
4	1	AZEL―パンツァードラグーンRPG―	RPG	9.5789
5	4	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5495
6	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.5184
7	8	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック〉	SHT	9.5033
8	9	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4692
9	10	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.4635
10	12	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.4522
11	11	デッド オア アライブ〈通常版/限定版〉	ACT	9.4426
12	13	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4379
13	7	街	NOV	9.4155
14	14	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3903
15	15	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3831
16	16	サクラ大戦（ソフト単品/特別限定版）	ADV	9.369
17	17	シルエット ミラージュ	ACT	9.3412
18	18	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.3198
19	20	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.308
20	19	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.2967
21	21	アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定）	TAB	9.2872
22	22	ポリスノーツ	ADV	9.2741
23	23	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2592
24	24	バーチャファイター2	ACT	9.2454
25	26	プリンセスクラウン	A•RPG	9.2439
26	25	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2337
27	27	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.227
28	29	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.219
29	28	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2154
30	44	ソロ・クライシス	SLG	9.2142
31	30	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.2104
32	31	だいな♥あいらん	ADV	9.1929
33	32	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.192
34	33	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.1751
35	36	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1682
36	35	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.1605
37	37	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1584
38	38	悠久幻想曲	RPG	9.1423
39	39	マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号！～	PUZ	9.129
40	40	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1271
41	34	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1269
42	新	ウィンターヒート	SPT	9.1248
43	41	レイヤーセクション	SHT	9.1167
44	42	NHL'97	SPT	9.1
45	43	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.09
46	45	怒首領蜂（ドドンパチ）	SHT	9.0868
47	46	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0427
48	47	花組対戦コラムス	PUZ	9.0307
49	49	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	9.0133
50	48	ラングリッサーⅣ〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ〉	SLG	9.0064
51	50	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0027
52	51	バーチャファイター	ACT	9.0022
53	54	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0022
54	52	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	9.0
55	66	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.9791
56	56	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.9656
57	59	エターナルメロディ	SLG	8.9641
58	58	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9635
59	55	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9633
60	62	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9619
61	57	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9617
62	61	バーチャコップ	SHT	8.9549
63	63	プリンセスメーカー2	SLG	8.9541
64	60	ソニックジャム	ACT	8.952
65	64	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.9493
66	65	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9417
67	68	BULK SLASH	SHT	8.9402
68	69	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9387
69	67	タクティクス オウガ	RPG	8.9328
70	70	ダライアス外伝	SHT	8.9193
71	72	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9106
72	73	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.9032
73	71	マリカ～真実の世界～	RPG	8.8924
74	77	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.8914
75	74	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8871
76	75	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8797
77	76	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8624
78	78	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8572
79	53	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8513
80	79	バイオハザード	ADV	8.8508
81	83	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8421
82	80	戦国ブレード	SHT	8.8378
83	81	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8365
84	82	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8358
85	84	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8278
86	85	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8249
87	110	ソビエトストライク	SHT	8.7857
88	86	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.7777
89	87	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7724
90	88	パンツァードラグーン	SHT	8.77
91	93	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7603
92	91	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7567
93	92	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.7567
94	90	三國志Ⅴ	SLG	8.7565
95	89	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7543
96	98	ストリートファイターコレクション	ACT	8.7528
97	94	バーチャコップ2	SHT	8.7521
98	96	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック）	ACT	8.7494
99	97	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	SHT	8.7468
100	118	魔法少女プリティサミー～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.7435
101	99	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7416
102	106	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.7215
103	101	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7195
104	103	SEGA AGES アフターバーナーⅡ	SHT	8.7153
105	120	ファルコムクラシックス〈通常版/初回生産限定スペシャルディスク付〉	RPG	8.7151
106	95	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.7086
107	105	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.7076
108	107	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7027
109	108	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版/超限定版〉	ACT	8.7024
110	113	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.7
111	109	信長の野望・天翔記	SLG	8.6981
112	115	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.6956
113	111	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.694
114	114	ハイパーデュエル	SHT	8.6883
115	112	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.6865
116	117	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6782
117	122	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6744
118	121	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6679
119	119	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6675
120	123	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6596
121	104	セツ風の島物語	A•RPG	8.6568
122	100	大航海時代Ⅱ	SLG+RPG	8.6538
123	125	ストライカーズ1945	SHT	8.653
124	126	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6408
125	116	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6388
126	141	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.6363
127	127	メタルブラック	SHT	8.6333
128	128	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6319
129	129	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.6309
130	130	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6286
131	124	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.6229
132	132	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6222
133	131	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6202
134	135	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.6172
135	148	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版/限定版〉	SLG	8.6136
136	133	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
137	137	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6097
138	136	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6086
139	142	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.6064
140	138	デイトナUSA	RAC	8.6057
141	139	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6038
142	140	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.6027
143	134	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5993
144	145	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5982
145	144	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.591
146	102	古伝降霊術 百物語	ETC	8.5833
147	147	ドラゴンフォース	SLG	8.5725
148	146	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5714
149	149	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5578
150	143	COTTOn2	SHT	8.5573
151	152	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5561
152	150	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5547
153	153	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.5458
154	151	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.5402
155	154	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5371
156	178	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.5333
157	155	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5284
158	156	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5242
159	157	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5168
160	159	アンジェリークSpecial	SLG	8.5023
161	158	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5
162	160	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4893
163	161	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.4888
164	163	BATSUGUN	SHT	8.4852
165	164	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4676
166	174	DX人生ゲームⅡ	TAB	8.4666
167	165	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.465
168	168	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.456
169	167	太平洋の嵐 疾風の艦艇〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.4489
170	166	ストリートファイターZERO	ACT	8.4461
171	170	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
172	177	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4418
173	171	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.439
174	175	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.434
175	176	モンスタースライダー	PUZ	8.4285
176	173	エネミー・ゼロ	MOV	8.4231
177	179	紫炎龍	SHT	8.421
178	204	サウンドノベルツクール2	ETC	8.421
179	185	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.4186
180	181	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4169
181	180	デカスリート	SPT	8.4118
182	182	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	SHT	8.411
183	184	ディスクワールド	ADV	8.4074
184	172	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.4062
185	169	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	8.4
186	187	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3971
187	188	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
188	183	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3937
189	186	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3922
190	189	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3878
191	162	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.387
192	191	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.3857
193	192	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3773
194	196	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版/限定版〉	SLG	8.3765
195	198	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3719
196	193	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3684
197	194	コマンド&コンカー	SLG	8.3666
198	195	ロックマンX4〈通常版/スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.3666
199	197	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.3636
200	201	パズルボブル3	PUZ	8.3636
201	190	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3604
202	202	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.3541
203	199	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3466
204	203	グレイテストナイン'96	SPT	8.3219
205	205	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.317
206	206	パズルボブル2X	PUZ	8.3035
207	207	ZAP！SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.303
208	208	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.3023
209	209	スナッチャー	ADV	8.3001
210	210	AMOK	SHT	8.2941
211	211	提督の決断Ⅲ	SLG	8.2857
212	213	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2727
213	214	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.2727
214	229	大江戸ルネッサンス	SLG	8.2692
215	215	WORMS	SLG	8.2666
216	220	三國志英傑伝	SLG	8.265

オッズ表サターンA寸評

「グランディア」1位に復帰！「カオスシード」は2位に急浮上!!

先週「AZEL」がいきなり初登場1位になった読者レース。1週経った今週は、小数点の戦いで「グランディア」が1位に返り咲き。逆に先週6位だった「カオスシード」が、高い中毒性と長く遊べる持続性がじわじわと効いてきたのか、なんと2位に躍進してきた。さらに目が離せない首位争い。次号も注目だ！

やはり強い「グランディア」。まだまだ強い。1位に復活。

2位に急浮上「カオスシード」。1位も射程圏内か？

【AOUショー行って来ましたよっ！】「たいちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　アーケードの祭典、AOUショー行って来ましたよーっ！」「うーん、入交さん来てたねー。ハーレー乗って遊んでたよ。ずいぶんフランクな人だったねぇ。さすが元ホンダの副社長」「カプコンブースでなんか、コスプレギャルに囲まれて一緒に写真撮ってましたからね（次号掲載予定）」「ふーん、で、ゲームのほうの人気は圧倒的にセガの新作に集まってたけど、ナムコのアイデアとユーモアたっぷりの新製品もイケてたね」「はー、早く家庭用に移植されないスかねぇ」「んー、それはな……」「あ、……なんか秘密臭いんだな、たいちょ」「んー」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
217	216	重装機兵レイノス2	ACT	8.2598
218	212	桃太郎道中記	TAB	8.257
219	217	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.2538
220	219	太閤立志伝Ⅱ	SLG	8.25
221	224	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2493
222	222	レイヤーセクションⅡ	SHT	8.2463
223	223	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2423
224	225	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.2391
225	200	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.2372
226	228	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2307
227	227	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2288
228	226	Wizards' Harmony	SLG	8.2224
229	230	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.2222
230	232	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2176
231	231	機動戦士ガンダム	SHT	8.217
232	235	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.2142
233	221	怪盗セイント・テール	ADV	8.2112
234	233	マジカルドロップ2	PUZ	8.2068
235	234	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.1895
236	218	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.186
237	236	ブラストウインド	SHT	8.1833
238	237	Tactics Formula	TAB	8.1818
239	238	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.1818
240	245	バッフ・ブリーダー	SLG	8.1807
241	239	ガンバード	SHT	8.1745
242	258	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.1718
243	242	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	8.1607
244	243	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.16
245	244	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.159
246	240	ファンタステップ	ADV	8.1578
247	241	バブルシンフォニー	ACT	8.1538
248	246	サターンボンバーマン	ACT	8.1514
249	247	将棋まつり	TAB	8.1445
250	248	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.1428
251	249	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1406
252	250	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1389
253	253	アースワームジム2	ACT	8.1363
254	255	LULU	ETC	8.1343
255	252	ラストブロンクス	ACT	8.1298
256	254	スレイヤーズろいやる	RPG	8.1244
257	256	バーチャファイターキッズ	ACT	8.124
258	259	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1085
259	260	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.1056
260	261	優駿クラシックロード	SLG	8.1052
261	262	ダイナマイト刑事	ACT	8.1045
262	251	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.0984
263	263	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.098
264	257	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.0923
265	264	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0916
266	265	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.0909
267	266	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.0882
268	267	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0859
269	269	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.078
270	270	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.0666
271	272	SONIC R	RAC	8.0603
272	271	南方珀堂登場	ADV	8.0588
273	273	MYST	ADV	8.0545
274	276	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0542
275	274	ブラック ドーン	SHT	8.0526
276	275	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.0428
277	268	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.0337
278	278	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0073
279	277	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.0
280	281	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～〈通常版／初回限定版〉(18歳以上推奨)	SLG	8.0
281	279	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.9961
282	280	プロ麻雀 極S	TAB	7.9895
283	282	F-1 Live Information	RAC	7.9793
284	297	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	7.9772
285	283	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.97
286	284	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
287	285	大運動会	SLG	7.9645
288	286	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9642
289	287	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
290	288	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9599
291	290	バーチャル競艇	SPT	7.9565
292	292	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
293	293	冒険活劇モノモノ	RPG	7.9545
294	289	ダークセイバー	A•RPG	7.95
295	295	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	7.9384
296	296	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.936
297	298	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.9171
298	299	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.913
299	300	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.909
300	301	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.8955
301	302	バトルバ	RAC	7.8835
302	308	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.8823
303	291	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.875
304	303	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.8636
305	304	The Tower	SLG	7.8633
306	305	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.8611
307	306	皇龍三國演義	SLG	7.8571
308	309	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.8545
309	307	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
310	294	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.8488
311	318	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.826
312	310	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8215
313	312	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8154
314	313	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8137
315	315	ウイニングポスト2	SLG	7.8137
316	314	提督の決断Ⅱ	SLG	7.8095
317	316	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
318	317	三國志Ⅳ	SLG	7.8026
319	319	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.781
320	353	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	7.7692
321	323	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7545
322	324	ビクトリーゴール	SPT	7.7545
323	322	DX人生ゲーム	TAB	7.753
324	325	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
325	321	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7472
326	320	新テーマパーク	SLG	7.7433
327	326	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7291

◎新着本命馬紹介

旬なソフトは盛り上がることうけあい。みんな対戦で遊ぼう！

42着 NEW SOFT ウィンターヒート

セガ／'98・2・5
5,800円（マルチターミナル6対応）／SPT

全投票平均点	9.1248
本誌の平均点	7.0

対戦プレイでやると、なかなか面白い。しかし1人でやると争う面白さがなくなる。やっぱりCOMプレイヤーたち（他キャラクター）全員のポイントが表示されれば、争う面白さが出てきたのではないだろうか？　また、新種目が増えたのは良かったけれど、ジャンプは「ノーマルヒル」と「ラージヒル」にわけて、サターンモードに入れてほしかった。（愛知県・片岡博則・17歳）金メダル！　がんばれ日本！　世間でもかなりの盛り上がりを見せているオリンピックも手伝ってか、ゲームでもかなり盛り上がることができます。ただし、ゲームが単調なので、1人プレイだと飽きが早いかも。そのためにも対人プレイは必須。ストーリーモードのような、1人でも楽しめるモードがあれば良かったと思います。やっぱり、単純な操作で楽しめるゲームは、それだけに燃えますよね。実名選手の登場するオリンピックゲームなんかも、出たらいいのに！（島根県・三浦彩子・28歳）アーケードでプレイしていた時も、かなり燃えてプレイしていて恥ずかしかった。サターン版のおかげで周りを気にせず、思い切りプレイできるのがうれしい。（東京都・小島文雄・18歳）連打が熱い。対戦プレイは、かなり燃える。が、1人プレイに飽きがこないような工夫がほしかった。（兵庫県・清山広幸・19歳）種目がたくさんあるため、1人でプレイしていても飽きることなく楽しめる。ただ、ボブスレーとスケルトンのコースの幅が狭いのが、少し気になるかな。（東京都・田島隼人・21歳）

▲新着単穴馬紹介

ちょっと古いソフトの多い今週の新着単穴。要チェックだぞ。

418着 NEW SOFT DJwars

Spike／'97・12・18
5,800円／ETC

全投票平均点	7.3
本誌の平均点	6.33

わりと、本格的なDJプレイを楽しめます。しかし、アーケードにあるDJゲームと同じと思って手を出すと、期待はずれになるかも。とはいえ、ゲーム自体はなかなかよくできている。見ている限りでは、いかにも簡単そうに曲をかけたり、まわしたりという行為が、いかに大変な作業なのかわかります。テクニックだけでなくセンスもかなり必要でしょう。ただ、あまりにもいろんな要素を詰め込み過ぎて、消化不良を起こしギミなのが残念かな。（東京都・長峰丈宣・23歳）

429着 NEW SOFT Jewels of Oracle オラクルの宝石

サンソフト／'96・10・18
5,980円（マウス対応）／PUZ

全投票平均点	7.25
本誌の平均点	5.33

ひどく難しい内容のパズルゲームです。収録されているのは、独特のパズルゲームばかり。あまりに斬新であり、かつ創造性に富んでいる。（神奈川県・野村マリ・25歳）難しすぎて、次に進む気がしなくなる。せめて、ヒントみたいなものがほしかった。（新潟県・相田伸吾・22歳）一風変わったゲームが集まったもの、というのは評価できる。しかし、この難しさは何！　と思わせるほどムズイ。それも理不尽な難しさだから納得いかない。（福岡県・滝本浩治・16歳）

435着 NEW SOFT ジャングルパーク～サターン島～

BMGジャパン／デジタローグ／'98・1・15
4,800円（限定版（5,800円））／ADV

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	5.33

とにかく、サルがかわいい！　パソコン版の頃から気になっていたのですが、そんな高価なモノを持っていない私は店先で羨むだけでした。それが、とうとうサターンに！　ミニゲームは、ちょっと変わった感覚のものばかりで慣れるのに（理解するのに）時間がかかるけど、サルの愉快な動きを見られるのがうれしい。基本的にゲームというより、環境ソフトのように楽しめるかな？（東京都・大野みゆき・23歳）

499着 NEW SOFT ウエルカムハウス

イマジニア／'97・6・13
6,800円／ADV

全投票平均点	6.8571
本誌の平均点	6.0

3Dなので、アクション系の難しい内容を想像されるかもしれないけれど、全然違います。まず、ゲームオーバーという概念がない。一歩間違えるとゲームを間延びさせちゃうけれど、何も気にせずにノホホンと遊べるのがうれしい。また、その雰囲気が世界観やシナリオにも合っていて、殺伐とした世界からはほど遠いため、安心して進められる。たまには、こういうゲームもいいんじゃないかな？（埼玉県・鳥越尚子・28歳）

592着 NEW SOFT マリオ武者野の超将棋塾

キングレコード／'98・1・15
7,800円／TAB

全投票平均点	6.0
本誌の平均点	6.33

将棋というより、将棋勉強ソフト。しかも、やや上級者向け。「塾」という部分に反応して初心者が手を出したら、痛い目にあうでしょう。上級者向けといったらそれまでだけど、専門用語や駒の進め方など、もう少し掘り下げた解説くらいしてほしかった。あまりにも、プレイヤーに対して一方的過ぎる。コンセプトはいいのに。（東京都・大橋真次・24歳）

663着 NEW SOFT TRY RUSH DEPPY

日本クリエイト／'96・11・22
5,800円／ACT

全投票平均点	4.4
本誌の平均点	5.0

異様なロード回数が、プレイ意欲をなくす。内容も一世代前のアクション風で、操作性も悪い。この2つがなければ、楽しめたと思うのだが。（埼玉県・高橋豪・24歳）ライフではなく時間制（ガソリン）なので、じっくり楽しめない。キャラの動きは多彩で、全体の雰囲気はほのぼのしている。もう1つ、何か加えてほしかった。（大阪府・藤本努・16歳）

【なんか、来ましたネェ！】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょー!!!　ああああああああああああ……」「ぬ、何が言いたい？　ハチよ」「なんか僕らがAOUショー行ってる間に、スゴイのが編集部に来てたみたいですよっ！」「おお…。それならさっき自転車で帰るとこ見かけたぞ。ハチ」「AOUショーで編集部に誰もいなかったから、チキン関のヤツが出まくりだったみたいっスよ」「まだ内緒らしいが、日曜日、寝る前にちょっと人気番組のテレビをつけてると、いいことがあるらしいぞい」「……たいちょう、それってバラしてるのでは？」「あ、いや、これぐらいはいいじゃろ」「く、詳しくは次号！……スよね？」「おうっ」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
328	311	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7272
329	328	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.7241
330	327	Dの食卓	ADV	7.7216
331	329	セクシーパロディウス	SHT	7.7156
332	330	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.7142
333	331	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7109
334	338	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.7052
335	332	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6995
336	333	ZORK Ⅰ	ADV	7.6984
337	334	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
338	335	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.6875
339	336	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
340	337	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6769
341	339	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6666
342	341	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
343	369	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.647
344	343	ぷよぷよ通	PUZ	7.6382
345	344	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
346	340	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.6298
347	346	魔法学園ルナ	RPG	7.6296
348	342	エーベルージュ	SLG	7.6288
349	347	エリア51	SHT	7.625
350	345	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6232
351	348	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.6153
352	352	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.6153
353	349	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
354	350	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.5853
355	351	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5846
356	354	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
357	368	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.56
358	356	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.552
359	357	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5519
360	358	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
361	359	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5454
362	355	リグロード サーガ2	S•RPG	7.543
363	360	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5413
364	361	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
365	363	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.5277
366	364	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5263
367	365	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.518
368	366	首都高バトル'97	RAC	7.5178
369	367	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5111
370	362	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.5
371	370	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5
372	371	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5
373	372	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5
374	373	上海 万里の長城	PUZ	7.4978
375	374	くるりんPA！	PUZ	7.4857
376	375	エアーマネジメント'96	SLG	7.4838
377	376	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4807
378	377	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4802
379	378	金沢将棋	TAB	7.48
380	379	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
381	380	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4773
382	381	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
383	388	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4583
384	382	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4514
385	383	リグロード サーガ	RPG	7.4507
386	384	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
387	387	エイリアン トリロジー	SHT	7.4444
388	386	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4375
389	389	ウイニングポストEX	SLG	7.4214
390	390	ブラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
391	391	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.4166
392	393	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
393	394	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.4117
394	396	シムシティ2000	SLG	7.4004
395	385	マンクスTT―スーパーバイク―	RAC	7.3961
396	397	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3832
397	398	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3796
398	399	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3782
399	400	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
400	401	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.3714
401	406	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.368
402	402	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.365
403	395	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.3555
404	403	ザ・ホード	SLG	7.3548
405	404	ゲックス	ACT	7.3548
406	407	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3547
407	405	ゴジラ―列島震撼―	SLG	7.3513
408	408	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
409	409	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.3354
410	410	ブラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.3333
411	412	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	7.3333
412	411	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3268
413	392	アルカナ ストライクス	RPG	7.3235
414	414	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.32
415	415	疾風魔法大作戦	SHT	7.3174
416	416	ROBO・PIT	ACT	7.3162
417	413	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
418	新	DJ wars	ETC	7.3
419	417	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
420	419	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
421	420	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
422	418	テーマパーク	SLG	7.2826
423	421	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.2812
424	422	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2758
425	423	ロードラッシュ	RAC	7.2741
426	425	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2666
427	424	昇龍三國演義	SLG	7.2592
428	426	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2553
429	新	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	7.25
430	427	スチームギア★マッシュ	ACT	7.2359
431	432	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.2359
432	428	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
433	431	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
434	433	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.2083
435	新	ジャングルパーク～サターン島～	ADV	7.2
436	434	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1949
437	429	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.1934
438	435	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1833
439	436	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.1752
440	438	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1567
441	440	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1459
442	447	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1449
443	439	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.1428
444	441	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1428
445	442	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1415
446	443	ステークスウィナー	ACT	7.1392
447	444	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1358
448	437	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1333
449	445	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.125
450	446	Body Special 264	PUZ	7.125
451	449	マジカルホッパーズ	ACT	7.1
452	450	Cubic Gallery	ETC	7.1
453	451	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.0909
454	452	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0806
455	453	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0769
456	454	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0769
457	455	ソード&ソーサリー	RPG	7.0762
458	448	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.0722
459	456	風水先生	SLG	7.0689
460	464	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	7.0645
461	457	サンダーホークⅡ	SHT	7.0595
462	458	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.0526
463	459	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.0
464	460	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
465	461	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.0
466	462	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.0
467	463	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0
468	465	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.0
469	466	シェルショック	SHT	7.0
470	467	水滸演武	ACT	6.9847
471	468	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	6.9739
472	469	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9583
473	470	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	6.9565
474	471	神凰拳	ACT	6.9565
475	472	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.9532
476	473	海底大戦争	SHT	6.9531
477	474	WILLY WOMBAT	ACT	6.9523
478	475	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9444
479	476	ドゥーム	A•SHT	6.9411
480	477	ブラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	6.9375
481	478	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
482	479	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.923
483	493	卒業アルバム	ETC	6.9166
484	480	柿木将棋	TAB	6.9142
485	481	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9109
486	430	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.9032
487	482	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
488	483	Wizard's Harmony2	SLG	6.8888
489	484	サイドポケット3	TAB	6.8888
490	485	銀河英雄伝説	SLG	6.8888
491	489	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8857
492	486	m～君を伝えて～	SLG	6.8837
493	487	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.88
494	499	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.8695
495	488	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8684
496	490	七つの秘館	ADV	6.862
497	491	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8593
498	492	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
499	新	ウエルカムハウス	ADV	6.8571
500	494	もうちゃ	PUZ	6.8461
501	495	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.8461
502	496	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
503	497	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8387
504	498	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.8333
505	500	ナイトストライカーS	SHT	6.8214
506	501	ゲームの達人	TAB	6.819
507	502	スカイターゲット	SHT	6.8071
508	510	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	6.8
509	503	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7887
510	504	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7741
511	505	必殺パチンココレクション	SLG	6.7727
512	507	卒業クロスワールド	ADV	6.7647
513	508	シーバス・フィッシング	SLG	6.75
514	509	ズープ	PUZ	6.7333
515	506	Tactical Fighter	SLG	6.7142
516	511	AI将棋	TAB	6.7045
517	512	クリーチャーショック	SHT	6.6708
518	513	永世名人	TAB	6.6708
519	514	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.6666
520	515	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.6666
521	516	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
522	517	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6538
523	518	ダライアスⅡ	SHT	6.6465
524	519	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
525	520	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
526	522	ムーンクレイドル	ADV	6.6153
527	523	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6153
528	524	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6124
529	525	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5924
530	526	三國志リターンズ	SLG	6.5789
531	527	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
532	530	闘神伝URA	ACT	6.567
533	529	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.561
534	531	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5514
535	521	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5487
536	532	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.5384
537	534	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.507
538	528	フィッシング甲子園	SPT	6.5
539	533	激突甲子園	SPT	6.5
540	535	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
541	536	AI囲碁サターン版	TAB	6.5
542	537	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5
543	538	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4927
544	540	ゲームの達人2	TAB	6.4864
545	539	ブラックファイアー	SHT	6.475
546	541	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.4615
547	542	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4577
548	543	闘神伝S	ACT	6.4304
549	544	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4285
550	545	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4181
551	546	ホーンテッドカジノ	TAB	6.4042
552	547	だいすき	ADV	6.3846
553	548	ロックマンX3	ACT	6.3761
554	549	BUG TOO!!	ACT	6.375
555	550	逆鱗弾	SHT	6.36
556	551	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.3596
557	552	鉄兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
558	553	TETRIS S	PUZ	6.3479
559	554	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
560	555	マジカルドロップ	PUZ	6.3255
561	556	爆れつハンター	ADV	6.3164
562	557	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.3157
563	558	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2983
564	559	テトリスプラス	PUZ	6.2903
565	562	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.2782
566	561	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.27
567	563	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.2608
568	560	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.25
569	564	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
570	565	実戦麻雀	TAB	6.2307
571	567	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2085
572	568	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
573	569	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
574	570	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.1956
575	571	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1659
576	572	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.1578
577	573	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1534
578	574	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
579	566	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1176
580	576	湾岸デッドヒート	RAC	6.1172
581	577	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1136
582	578	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
583	575	Race Drivin'	RAC	6.0897
584	581	D-XHIRD	ACT	6.0895
585	580	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0833
586	582	ピンボールグラフィティ	PIN	6.0769
587	583	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.0531
588	584	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0423
589	585	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	6.0389
590	586	NIGHTRUTH1「ナイトゥルース」Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	6.0289
591	579	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0222
592	新	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	6.0
593	587	スペースインベーダー	SHT	5.9687
594	589	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.923
595	590	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	5.9166
596	591	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.913
597	592	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	5.909
598	593	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
599	594	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
600	595	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
601	596	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
602	597	アドヴァンストV.G.〈通常版／ジグソーパズル込み初回限定版〉	ACT	5.8333
603	598	バーチャルカジノ	TAB	5.8275
604	599	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
605	588	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.7777
606	600	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.7631
607	601	「占都物語」その1	ETC	5.75
608	602	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.7407
609	603	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
610	604	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
611	605	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6923
612	606	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.6842
613	607	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
614	608	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.6521
615	609	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
616	610	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
617	611	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.5789
618	613	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5625
619	614	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5521
620	615	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4651
621	616	NINKU―忍空― ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.4428
622	617	戦略将棋	TAB	5.4375
623	618	クロックワークス	PUZ	5.4166
624	612	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.4117
625	619	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.409
626	634	新海底軍艦	SLG	5.3846
627	620	ゲイルレーサー	RAC	5.3732
628	621	シミュレーション・ズー	SLG	5.3333
629	622	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.3148
630	623	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
631	624	麻雀縦流島	TAB	5.258
632	625	Break Thru!	PUZ	5.2432
633	626	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1937
634	627	四柱推命ピタグラフ	ETC	5.1851
635	628	サイベリア	SHT	5.1612
636	630	TAMA	ACT	5.1159

オッズ表サターンB・C寸評

今週は中堅どころの多かった新作群 ランクイン後の動向も要チェック！

今週は、やや新作の動きに元気のなかった感じだけど、C表入りソフトは要注意か。変動率では、「パワプロS」が25ランクダウンの225位、「ゼロヨンチャンプ」が16ランクダウンの310位、「ゼロディバ」が33ランクアップの320位、「馬なり1ハロン」は26ランクアップの343位などなど動きも多彩。今後も要注意。

遊び満載「ゼロヨンチャンプ」は、今週ややダウン。

「馬なり1ハロン劇場」はややアップ。343位だ。

【見どころ満載！】「たいっちょーっ!! 今週のサタマガ、情報ギッチリっすねぇ。どこから見たらいいのやら……」「とりあえず、読者レースの後に続くサクラ大戦2情報かの。すでにワシの手元には、次のネタも来とるけど、発売日まではサタマガでドカーンっとお届けしていくでー！」「はー、大変ですねぇ、隊長も。最近はアーケード情報も多いし、サクラ2はやってくるしで……」「お前も働いて…頼むよ、ハチ」「……あ、隊長が弱ってるんだな。チャンスなんだな。……ああっ、苦しいんだな。だいぢょっ……と」「むう」

WEEKLY
ALL SOFT READERS CHECK!

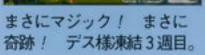
↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
637	631	ダイダロス	SHT	5.0788
638	632	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.0322
639	633	BREAK POINT	SPT	5.0
640	635	球転界	PIN	5.0
641	636	2TAX GOLD	QIZ	4.9444
642	637	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
643	639	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	4.8947
644	640	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
645	641	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.862
646	638	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.8602
647	629	ハイオクタン	RAC	4.8571
648	643	天下制覇	SLG	4.8333
649	644	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
650	642	バーチャルオープンテニス	SPT	4.7843
651	645	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7564
652	646	HORROR TOUR	ADV	4.7368
653	647	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7333
654	648	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7052
655	649	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6521
656	650	タイタンウォーズ	SHT	4.65
657	651	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5781
658	652	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	4.5714
659	653	3D Lemmings	PUZ	4.5714
660	654	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
661	655	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5
662	656	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4156
663	新	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
664	657	ゲン ウォー	SHT	4.3636
665	658	FIFAサッカー'96	SPT	4.3461
666	659	北斗の拳	ADV	4.3378
667	660	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.3157
668	661	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.2777
669	663	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1875
670	664	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
671	675	トランスポート タイクーン	SLG	4.1666
672	665	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	4.1428
673	666	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.1428
674	662	キューブバトラー	PUZ	4.1111
675	667	エルフを狩るモノたち	ADV	4.0441
676	668	バーチャルバレーボール	SPT	4.0326
677	669	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.9636
678	670	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
679	672	熱血親子	ACT	3.8695
680	671	必殺！	ACT	3.8461
681	673	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8
682	674	爆れつハンターR(18歳以上推奨)	ADV	3.75
683	676	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6597
684	677	痛快！ スロットシューティング	ETC	3.6551
685	678	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.647
686	679	龍的五千年	ADV	3.6363
687	680	麻雀狂時代 Cebu Island'96(18歳以上推奨)	TAB	3.6
688	681	ハットトリックヒーローS	SPT	3.5277
689	700	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.2941
690	690	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
691	683	学校の怪談	ADV	3.2479
692	682	STRIKER'96	SPT	3.2258
693	684	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1446
694	685	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	3.1304
695	686	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.129
696	687	ジョニー・バズーカ	ACT	3.0434
697	688	グリッドランナー	ADV	3.0384
698	689	南の島にブタがいた	PUZ	2.9333
699	691	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ(入門編)	ETC	2.9285
700	692	FIST	ACT	2.8625
701	693	スターファイター3000	SHT	2.6842
702	694	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6666
703	695	結婚～Marriage～	SLG	2.6178
704	696	カオスコントロール	SHT	2.6
705	697	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
706	699	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5396
707	698	ばっぱらぱおーん	PUZ	2.5316
708	701	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.5283
709	702	PLANET JOKER	SHT	2.4126
710	703	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.3437
711	706	ハートビートスクランブル	ADV	2.3396
712	704	テラクレスタ3D	SHT	2.3333
713	705	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.3235
714	707	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2211
715	708	デス クリムゾン	SHT	2.2058
716	709	Defcon5	SLG+RPG	2.1304
717	710	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.0916
718	711	イエローブリックロード	ADV	2.0

オッズ表サターンD寸評

オズの魔法の奇跡か！ デス様一歩も動けず!!

「いったい何者？」とそろそろ巷がざわついてきた黄色い悪魔「イエローブリックロード」。その題材が「オズの魔法使い」の魔法でデス様一歩も動けず、同じく黄色い悪魔も一歩も動けず、オッズ2.0のまま(笑)。次号、ターンの先手を取るのはどっちだ!?

まさにマジック！ まさに奇跡！ デス様凍結３週目。

究極魔法の代償は、黄色い悪魔自ら動けぬ呪縛に(笑)？

サタマガ推奨名馬 Vol.33

セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 飯田REI

デビルサマナー ソウルハッカーズ

●アトラス
●'97年11月13日発売
●6,800円
●RPG
●2枚組

読者	9.5495
本誌	8.0

たいちょーを見習いダイエットに励むも効果薄し。むむ。

ソフトDATA
初心者から上級者まで満足のバランスと内容に高い評価が集まり初登場時は読者レース史上最高オッズ9.8529で１位を獲得。シリーズ10周年作品は最高傑作の声も高い。推定販売本数は約31万本。

厩舎情報 ソウルハッカーズひとくちメモ
200X年、天海市はインテリジェント都市のモデルケースとしてネットワーク回線が整備され、各家庭に無償で端末が配備されていた。その天海市を舞台に、ネットワークの裏を飛び回るハッカーの少年たちが巻き込まれた、ネットワーク計画の真の姿を追うシリーズ第２弾。市民IDがなければ買い物もできないネットワーク社会の危険性や、高度情報化社会の歪み、その中で生活する人々の戸惑いをも描いていく。悪魔合体など独特のシステムや世界観にドップリ漬かれる中毒性の高いRPG。

新たなる女神転生の可能性

メガテンファンは大変です。ハードが変わるたびにそれを追いかけて行くんですから。私の知り合いにはパソコン版の「偽典女神転生」をプレイするために、PC98を買った人もいるくらい。で、サターンもそう。かくいう私もデビサマのためだけにサターンを買ったようなものでした（当時サタマガのお仕事をすることになるとは思ってもみなかったのだ）。そこまである一定の人々を引き付ける理由ってなんだろうと考える。それはメガテンの世界が、常に「日常」の延長線上にあるからじゃないかなと思う。かつては実在の東京を舞台に展開された物語も、架空の都市が舞台となって、ちょっと現実感が薄れた気がするけど、そのリアルさに変わりはない。その日常の隣に、悪魔たちが暗躍する世界が広がっている……。そう考えただけでドキドキしてきた人、あなたはメガテン指数が高い証拠です。まだプレイしたことのない人は、速攻でショップに買いに走りましょう。また神の摂理に背き、悪魔合体などのインモラルな事柄に興味がある方。よくあるRPGの中に氾濫する「正義」に疑問を持つ人。そんな素直じゃないゲーマーの要望に応えてくれるのが、この「ソウルハッカーズ」じゃないかな。

シリーズ最新作にして、前作と比べ格段に難易度が下がった感のある「ソウルハッカーズ」。でもメガテニストのツボはキッチリ押さえてあるのはお見事。しかもCOMP内で２身合体が可能になったというオマケ付きなのはうれしい。まあCOMP合体は魔法継承がないという欠点があるにしても、ダンジョン内でゲットした悪魔をすぐ合体素材として試せるのは大きな進歩でしょう。またプレイヤーの個性が強く出るインストールソフトシステムも面白い。同じ「ソウルハッカーズ」をプレイしている人でも、話を聞くとみんな違うソフトを組み合わせて使ってるし。ストーリーは同じでも、プレイの仕方で、その人の個性が出てくるのが、このソフトのもう１つの特徴かな。金子一馬氏の絵柄は好き嫌いが分かれるとこだけど、世界一悪魔と神様を描いている電脳悪魔絵師だけに、ビジュアルの洗練度は尋常じゃない。あえてストーリーはあまり語らないけど、悪魔全書第二集のノベルと合わせてプレイすればキャラに対する思い入れが倍増すること請け合いです。食わず嫌いな人、プレイしないともったいないゾ。

3Dダンジョンが苦手な人でも大丈夫。実に便利な機能満載のCOMPが助けてくれる。

check!

ゲーム画面とムービーの見事な融合

トゥルーモーションをふんだんに使ったムービーがかなり気合入ってる。映画「JM」バリのネットワーク内の表現もスッゴイのだ。ゲームからムービー、ムービーからゲームへの切り替わりも実に自然。オープニングムービーは何度見ても飽きません。ってゆーかプレイ再開するときは２、３回繰り返して見てます、マジで。そんなの私だけッスか!?

キャラの個性が立ってるのもメガテンシリーズならでは。ときにはサブキャラが主役を食っちゃうのもご愛敬。

物語の要所には必ず挿入されるムービー。オープニングムービーはそれを上手くアレンジしてつなぎ合わせてるのだ。

最近の読者のコメントは？

かっこいいデモムービーといい、濃厚なストーリーといい、すみずみまで手の届いたシステムといい（インストールシステムも気に入ってます）、ところどころにある遊び心といい、おなじみの悪魔システムといい……、もう、どこをとっても最高！　の一言に尽きますね。これを上回る続編なんて、できるのかな？（東京都・高橋泰三・23歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

悪魔との会話、合体…など特徴のある「ソウルハッカーズ」ですが、今回は登場する人物の内面的な部分を取りあげ、それを盛り込んだストーリー展開にもぜひ注目してください。プレイヤーにとっては、仲間だったり、敵対する彼らですが、物語の中で彼らの個性ある感情や生き方を感じ取ってプレイすれば、さらに10倍楽しくなると思います。

【次のソノCDはっ？】「たいちょー！（シュタタ）次のソノCDってなんか予定はあるんでスカね？」「むー、それよりワシは、みんなの感想が聞きたいところじゃがの。サタマガを増刊扱いしてでも出してほしいのかどーか」「ふーん。まあ、ボクらも週刊誌ですから、付録つけるには増刊にするしかないでしょ。今後もいい付録は付けたいっスけどね、ぼかぁ」「というわけで、みんなのご意見のほどは、アンケートハガキで書くべし。ワシゃあ、いつもあれは全部に目を通しておるからの」「ふーん、忙しいのに、エライすねぇ、隊長は……」「…お前も読めよっ！」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

⬇次回出走予定馬パドック情報

2月に入っても気になるソフトは続々出てくるよね。購入前の判断は買った人の意見を聞くのが一番だぞ。

?着 SDガンダム GCENTURY S

バンダイ／'98・2・11
6,800円（マルチターミナル6対応）／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.66

「センチュリーモード」は、プレイステーション版とほとんど変わりがない。「簡易生産」はいいのだが、コンピュータが使わないのはなぜなの？　また、同じ基地に3回ぐらい出たり入ったりしながら1機ずつ作るのは、どうにかしてほしかった。ロード時間がかなり長いのも×。小説でも読みながら、気長にプレイするしかないのだろうか？（愛知県・坂田尚基・14歳）

?着 テナントウォーズ

キッド／'98・2・11
5,800円（マルチターミナル6対応）／TAB

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.66

なんといっても、実名のテナントが登場するのがいい。同じ対戦プレイをしてても、実名登場では盛り上がり方が違う。言うまでもなく、ゲーム中でも実名のテナントに人気が集中します。ちょっとしたことではあるけど、こういうのって大切だよね。もちろん、システムの完成度も完璧です。ただ、自由にテナントを選べたら、なお良かった。（静岡県・田島清美・18歳）

?着 ウィザードリィネメシス

ショウエイシステム／'98・1・22
6,800円（2枚組）／RPG

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

一言でまとめると、「こんなのウィザードリィじゃない！」といった感じ。まったく違ったゲームとして考えたほうがいいだろう。ウィザードリィにずっと引き継がれてきた、キャラクターを育てる楽しみ、というのが薄れてしまっているのが残念でならない。また、それを抜いても、難易度が非常に高いし、キーレスポンスも遅くてイラつく。（東京都・高岡大司・32歳）

?着 フォトジェニック

サンソフト／'98・1・29
6,800円／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

システム、操作性ともに手堅くまとまっており、しかもグラフィックが美麗。何よりシナリオが素晴らしく、キャラクターの魅力とあいまって、ドキドキさせてくれる。個人的にはすごく気に入った。シリーズ化にも期待したい。（長野県・平出亘・23歳）ありがちの内容ではあるけれど、ソツなくまとまってるので安心して遊ぶことができる。（愛知県・西村竜一・21歳）

場外馬券場　高級馬主の声

●せがた三四郎の2号は出ないのでしょうか。仮面ライダーみたいに。（宮城県・鶴宮秀悦・26歳）
●「サクラ大戦ミュージカル」の出演者に、あの「おまかせ！退魔業（セイバーズ）」の千葉妙子ちゃんが！　すごい！（気づいたオレっていったい……）（高知県・ぐべつ・34歳）
●同じ「大冒険」でも、私は「箱崎ネッ子」派です。「セントエルモス」も捨てがたいが。（群馬県・鶴岡哲也・23歳）

セガサターンソフト総評

春休み間近！　サクラ前線到来か!?

年末年始の強力なラインナップで話題をまいてきた上位争いも、そろそろ第2ラウンドに突入か!?　2月末の「バーニングレンジャー」を皮切りに、またまた春に向けて話題作ウェーブがやって来そうな予感だ。春一番「サクラ2」は今から1位は予約席か!?

⬇オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7578
2	2	セガサターンキーボード（セガ／7,800円）	9.2587
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.2587
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2099
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1191
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.0259
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8604
8	8	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7655
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.74
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.646
12	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5027
13	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4967
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.4497
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.3714
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1084
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0185
18	18	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7884
19	19	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7169
20	20	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6964
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.6848
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.4672
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4436
24	24	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.2282
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.1389
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8584
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4174
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3488
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5476
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4634

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週に引き続き熱いアクション「バーニングレンジャー」だ。ソニックチーム最新作は、はたして何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

引き続き「バーニングレンジャー」は何位だ？

【隊長さんの予想】むー、ちょっと難しい予想。6着か。
【謎の予想屋の予想】初速の見込みをどう読むか。9位ね。

2/27・3/6号当選者
2/27・3/6合併号「ウィンターヒート」は今週42着で初登場。両予想屋がハズした中正解者結構少ない21名に終わった。抽選による当選者3名は東京都・島村弘くん、熊本県・山崎敬一くん、茨城県・北川泰介くんに決定だぞ！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週も先週同様「慟哭　そして…」の予想をしてもらおう。この新作の初登場オッズは、はたしてどうなるかなっ？　右上の例のように書いてくれ。

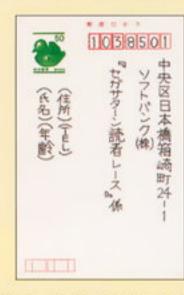
今号のオッズ予想

引き続き「慟哭　そして…」は何点だ？

【隊長さんの予想】うーむ。やっぱムズイが、8.7285で。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上の9.1047かな。

2/27・3/6号当選者
2/27・3/6合併号着順予想「SDガンダム G CENTURY S」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、もうしばらくお待ちください。

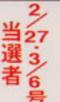
セガサターン読者レース　参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト：5本まで）
・グランディア（10点）
・デッド オア アライブ（10点）
・Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2（9点）
・蒼穹紅蓮隊（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「バーニングレンジャー」着順予想：11着
「慟哭 そして…」オッズ予想：8.983
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は3月5日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

2/27・3/6号当選者
2/27・3/6合併号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は愛媛県・石塚孝弘くん、鹿児島県・山田義弘くん、滋賀県・船田孝くん、福岡県・林由佳さん、千葉県・岡本修司くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、次号予告っ】「さーて、来週のサタマガさんはぁっ？」「表紙はEVEです。サタマガグランプリついに決着っ！」「次回も見どころ多そうですねぇ」「んがぐく」「……あ、なんかごまかしたんだな、隊長」

読者レース応募券 3/13号

※画面はすべて開発中のものです。　イラスト：藤島康介

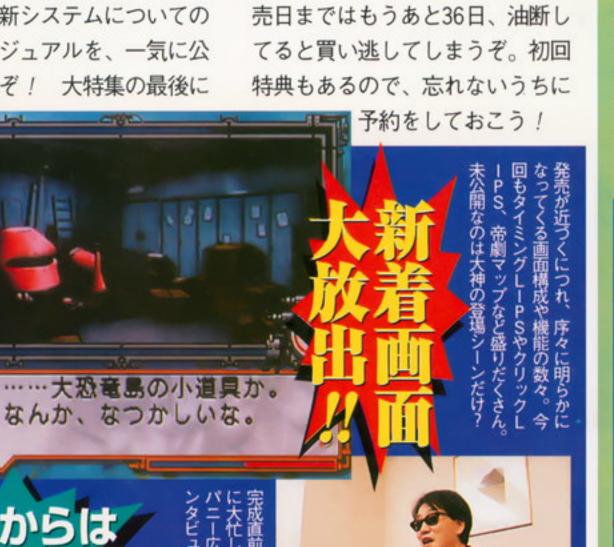
続々明らかになる新事実!!そのすべてを速報!!

サタマガの前人気で、常にトップを独走中の「サクラ大戦２」。全サターンユーザーの期待が集まるこの超大作の新情報が今週ついに到着！　新システムについての内容と新ビジュアルを、一気に公開していくぞ！　大特集の最後には、おなじみ広井王子氏の緊急直撃インタビューも掲載。発売日には十分な量の製品が用意され、店頭にズラリと並ぶハズだけど、発売日まではもうあと36日、油断してると買い逃してしまうぞ。初回特典もあるので、忘れないうちに予約をしておこう！

新着画面大放出!!

発売が近づくにつれ、序々に明らかになってくる画面構成や機能の数々。今回もタイミングLIPSやクリックLIPS、帝劇マップなど盛りだくさん。未公開なのは大神の登場シーンだけ？

P26からは広井王子氏インタビュー!!

完成直前でデバッグ作業に大忙しの、レッドカンパニー広井王子氏直撃インタビュー。見逃すな!!

サクラ大戦2 CHECK! アイテムウィンドウも進化した!!

移動中やキー入力待ちなどのタイミングで確認することができたアイテムウィンドウ。前作ではアイテムの名前だけしか確認できなかったが、今作ではその説明や用途までもがしっかりとチェックできるようになっている。またアイテム表示枠も拡大され、視認性も格段に向上してるぞ。

キー入力が可能なポイントであれば、ほとんどの局面でこのウィンドウを呼び出せる。

アイテムウィンドウから1つを選択したところ。このように拡大表示と説明が出る。

サクラ大戦2 CHECK! より豊かになった登場キャラの感情表現に注目！

ストーリーが語られていくうえでの重要なファクターである、キャラクターの感情表現。前作では顔の表情と手の位置などが変わるだけで、特別な場合を除いてキャラクターに大幅な変化は見られなかったのだが、今作では、通常場面においても体全体を使った感情表現が実現されている。顔だけでなく、体ごとそっぽを向いてしまうさくらをはじめ、かなりのバリエーションが用意されている模様だ。今からすべてのパターンを見るのが楽しみなファクターだ。他にどんなポーズが隠されてるのかな？

歓迎会（誰の？）の準備にて。段取りがうまくいったのか、それとも別の要因によるものか、さくらが大喜びしている。

そっぽを向く!

余計なことをして、あるいは何かが足りなくて、さくらが怒り出してしまったようだ。意外に頑固な面のあるさくらのこと、機嫌を取り戻すのは……。

前作では…

前作第一話にて、ある条件を満たすと見ることができた特別なシーン。さくらの喜ぶ顔は他でも見ることができるけれど……。

上の写真と見比べてわかるように、顔と手が変わっただけで、大きな変化は見られない。しかし感情はうまく表現されている。

すべて描き起こし!!「サクラ2」全キャラ

「2」に登場する新キャラクター、レニや織姫は、当然のことながら、前作から登場している人物や、プレイヤーキャラである大神も含めて、全員のビジュアルが新規に描き起こされている。これで、誌面にまだ登場していないキャラは、敵である「黒鬼会の構成員」だけ？ 舞台やアニメなど多岐にわたって関連性のある展開を見せている世界観と、前作と同じく一筋縄ではすみそうにない「サクラ大戦」本編のこと、あっと驚く意外なキャラクターがまだまだ後ろに控えているかもしれないゾ。総力をあげて調査中なので期待していてくれ！

真宮寺さくら 一途な想いを桜にのせて

破邪の血縁を継ぐ裏御三家のうちの1つ、真宮寺家の末裔、さくら。北辰一刀流免許皆伝の腕を持ち、父・一馬の形見「霊剣・荒鷹」を手に単身上京した仙台生まれの19歳。戦場では北辰一刀流最終奥義「破邪剣征・桜花放神」を必殺技として操る。前作では、この少女の持つ「能力」が、後半部分の重要なキーワードであった。サクラ大戦の名前の由来ともなったさくらの今作における役割は……？

「サクラ大戦」といえば、そう、この人。故郷仙台に残した母と祖母の姿は、OVAシリーズ「桜花絢爛」で見ることができる。

神崎すみれ

元祖!!お嬢様

神崎重工の一人娘にして跡継ぎである神崎すみれ。幼い頃からその類希なる能力を発揮し、神崎重工で、あの霊子甲冑の開発試験などに協力した。帝国華撃団発足の背景にその名を残す1人。

背景に流れる川は、地理的に見て隅田川だろう。生まれついての高飛車な態度は今作でも健在、かな？

イリス・シャトーブリアン（愛称：アイリス）

小さなオトナ？

フランスの富豪夫婦のもとに生まれたアイリスは、幼いころからその力が暴走し、肉親にも恐れられていたらしい。帝撃に連れられてきてからも、ともすればその力を爆発させてしまいがちだ。

人懐っこい反面、一度言い出したら聞かない頑固な面もあるアイリス。背伸びをしたい年頃のお嬢様なのだ。

マリア・タチバナ

冷静沈着

大神が帝撃に就任する以前に、花組隊長として手腕をふるっていたマリア。ロシア革命の戦士であり、戦闘力も秀でている。

過去に革命軍の部隊の隊長を失ったことで深い傷を負っていたマリアも、その影と決別して大神に全幅の信頼を置く。

李紅蘭

爆発発明娘

中国に住んでいた頃から発明が大好きで、機械と見るや分解しては組み立てなおし、というのを繰り返していた紅蘭。帝撃では十分な研究設備を与えられたが、できるのは変なものばかり……。

武芸に秀でた他の隊員とは違い、頭脳で勝負するタイプの紅蘭。今も何かを発明していたところだろうか？ 今回も派手な爆発と、妙な発明品が見られるのかな？

桐島カンナ

豪腕一撃!!

沖縄生まれの桐島カンナは琉球空手の達人。三度のメシよりメシが好きで、姿が見えないときには食堂に行けば会えるだろう。それでも見つからなければ地下の鍛錬室で稽古をしているはず。

レニと織姫に会った直後？ もしかして、またどこかに出かけていたのだろうか。

クターのアドベンチャー登場画面を入手!

ソレッタ・織姫

イタリアから来た超生粋令嬢

舞台女優としてもすでに世界的な名声を得ているイタリア名門貴族出身のソレッタ・織姫。超がつくほどのお嬢様で、日常生活からしてすでに格調高い気品が漂っている。明るくマイペースな性格をしている。

なぜかはわからないが、日本人の男性を徹底的に毛嫌いしている。その理由は?

米田一基

酔いどれ軍神

平時は大帝国劇場の支配人として、日がな一日酒を飲んでいる米田一基。のんべんだらりと日々を過ごす、ただの酔いどれ親父に見えるが、その実、数々の戦歴を打ち立てた伝説の名将なのだ。前作のクライマックスで、我が身を省みぬ命がけの神風攻撃を仕掛けた強者。今回もなにかやらかしてくれるに違いない。

何もしていないように見えて、いちばん隊員たちの心や思いを把握している米田。状況判断能力も天下一品で、帝国軍の上層部たちも一目置いている存在である。

レニ・ミルヒシュトラーセ

冷徹無比の天才戦闘マシーン

幼い頃から英才教育を施され、完璧な戦闘マシーンとして育て上げられたレニ。ドイツから来た彼は、大神を除き、隊員としては初の男性となる。過去にどのような経歴があったのかは謎だが、なんらかの理由で自らの心の扉を固く閉ざしてしまった。彼の心をときほぐすことはできるのだろうか?

レニの個室は飾り気を一切排した、シンプルというよりは殺風景な部屋。さすが男の子?

そして…帝劇三人娘たちも!!

藤井かすみ

大人の魅力

意外にファンが多い帝劇三人娘のリーダー的存在でもある、事務局で働く藤井かすみ。落ち着いた物腰で、他の男性職員などからも人気が高い。細やかなことにも気が届き、もしかすると帝劇でいちばん女性らしい存在かもしれない。

何についての相談だろうか、大神が、なにかいいアイデアを出したらしい。うまくいくかな?

榊原由里

ウワサ大好き

藤井かすみと共に事務局で働く榊原由里。明るい性格で人当たりのよい彼女は、ウワサ話が大好き。持ち前の好奇心で、あらゆるところで情報収集にはげんでいるとかいないとか。今回はどんなウワサを聞かせてくれるのだろう?

口を開けばウワサ話が飛び出す由里ちゃん。来賓の案内をするついでにウワサを仕入れたり?

高村 椿

元気はつらつ

ロビーにある売店をひとりで切り盛りする高村椿。いつも元気いっぱいの笑顔でお客さんを迎えている。そういえば、公演がないときの彼女はなにをしているのだろうか?私生活の素顔がいちばん気になるキャラクターでもある。

前作では足しげく通ってブロマイドを集めたもの。今回の目玉商品はどんなものになるかな?

サクラ大戦2 CHECK! プレイヤーキャラクター 大神一郎はどうなる!?

ゲーム中、主人公の分身となるキャラクターは、前作と同じく大神一郎。前作終了後、海外研修に出かけていた彼が、帝劇に戻ってくるところから「2」のストーリーは始まる。大きな仕事を終えて、大神一郎は人間的にどのように成長したのだろうか?その答えは、おそらくプレイヤーそれぞれの心の中に存在するはずだ。今回も帝国華撃団・花組の隊長として、大神一郎になりきってプレイに臨んでほしい。帝劇で待つ新人2人を含め、隊員たちはきっと笑顔できみのことを迎えてくれるだろう。

ところで、気になる存在が1つ。「サクラ大戦2」制作発表会のときにほのめかされた、ライバルキャラクターがそれ。果たして本当に登場するのか、とすればその位置づけは……?

熱血ひとすじ!!

大神がビジュアル画面に大きく登場しているシーンはまだ公開されていない。彼の衣装などには、変更が加えられているのだろうか?

大改装!! 新しくなった大

前作のクライマックスにおいて超弩級空中船艦「ミカサ」が発進したことにより、崩壊してしまった銀座界隈。指令艦橋も兼ねていた大帝国劇場はもちろん無事に済むはずもなく、大幅な設計の変更が加えられて、ここに新・帝劇が誕生した。ここではその全体像をじっくりと見ていくことにしよう。

ミカサ発進前の銀座界隈、大帝国劇場の前。このお姉さんが登場するシーン、前作の、どんなときのものか覚えてるキミはエライっ！

大帝国劇場1階

音楽室　支配人室　事務局　衣装部屋　楽屋　舞台袖　大道具部屋　舞台　一階客席　ロビー　来賓用玄関　厨房　食堂　中庭　売店　玄関

It's New Place 中　庭

前作では中空になっていたスペースが中庭になった。マップ上では中庭左側にある入り口の位置から考えて、もしかすると一般のお客さんも入ることができる場所なのかもしれない。よく見ると、前作にはなかったベンチや噴水といった設備が追加されている。緑もあるし、ひとときの休息にはピッタリのスペースだ。もちろん、ちゃんとカーソルで指定して移動できるようになっているから、思いがけないイベントが発生することもあるはず。要チェックだ。

1階フロアは帝劇の顔

大帝国劇場の1階は、帝撃の表の顔、帝国歌劇団としての側面を見ることができるフロア。公演のある日はロビーに客席にお客さんの姿があふれ、高村椿が店員をしている売店ではグッズが飛ぶように売れていく。しかし、そんな人々は地下に隠された兵器の数々を知らない……。

It's New Place 音楽室

前作では宿直室だった部屋が、音楽室に改装されて登場。おそらく歌唱レッスンやボイストレーニングを行う部屋だと思われるが、詳細は全く不明。舞台訓練以外に、レクリエーション目的での使用も、もしかしたらあるかもしれないぞ。

前作におけるマップ画面。「2」とは異なって、ほぼ真上から見た視点で描かれていた。

帝国華撃団総司令長官であり、大帝国劇場の支配人でもある米田一基の部屋がここになる。

帝国劇場を大公開&大解剖!!

大帝国劇場2階

隊員たちの部屋

それぞれの個室が用意されている団員室。インテリアも各団員ごとの個性が色濃く反映されていて、部屋の内部を見ればその性格がよくわかるような造りになっている。もちろん勝手に入るなんてことはご法度だけど、イベントや信頼度によってはお邪魔することもできるかも……。

ちなみにここは前作の大神の部屋。団員室とは少し離れて、マップ左側中部に位置する。

屋根裏・遊戯室

CHECK! New Place

サロンの脇に、ビリヤード台の見える部屋がある。ここが遊戯室だ。扉も閉められているし、おそらく一般の人が入室することはできないはず。場所が場所だけに、ミニゲームが発生する可能性も高いはず。前作でもそれぞれに人気が高かったミニゲーム、今回はどんなものが……?

書庫。マップを見る限り、この部屋の天井の上に、屋根裏部屋が用意されているらしい。

2階フロアは団員たちの心休まる空間

団員の部屋やサロン、テラスなどが設置されている2階は、それぞれが生活を営む「癒し」のスペース。団員たちに聞きたいことがあるときは、このフロアに来るといい。気分も心なしか解放的になるこのフロアなら、本音を聞くことができるはず。

前作

赤を基調とした色使いが印象的だった、前作における2階。本作ではグッと落ち着いた。

地下1階には「帝撃」本来の姿が!!

花組が「帝国歌劇団」ではなく、「帝国華撃団」としての姿をあらわにする地下1階。ここには蒸気演算機室や作戦指令室のほかに、医療施設やトレーニング施設が整っている。

また、さらにこの下にある格納庫には、霊子甲冑光武・改や轟雷号などが格納されている。帝国華撃団の重要な活動拠点であると共に、帝国政府内部でも最重要機密とされる大帝国劇場地下1階。本作でも数々のドラマが生まれるはずだ。

大帝国劇場地下1階

水泳場

水泳は全身の筋肉をまんべんなく使う、トレーニングには最適な訓練方法。ほかにジムトレーニング用の器具など、太正当時の設備にしては、現代にも十分に通用する、先進的な機能を兼ね備えているエリア。また、シャワールームが浴室に改装されている点も興味深い。もしかして……。

演習用空気機雷を浮かべたプールで遊泳中に溺れてしまったすみれ。直後にミニゲームが。

作戦指令室

帝国華撃団の作戦行動の中枢を司る作戦指令室。出撃前には戦闘服に着替えて全員この部屋に集合する。

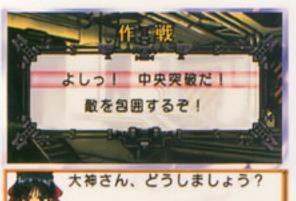
部屋の奥には華撃団が誇る蒸気演算機が設置されていて、あらゆる戦局を徹底的に分析したり、センサーとレーダーによって霊気の集まる場所を解析したりということが可能。

作戦指令室。テーブルには全面にディスプレイが仕込まれていて、地図などが表示できる。

「サクラ大戦2」3つの

「2」では新しいLIPSが3種類増えた！

アドベンチャーパートの核をなす「LIPS」。前作をプレイした人にはもうおなじみのシステムだけど、「2」では従来のLIPSに加えて、シチュエーションに応じた3つの新しいLIPSが登場するのだ。それぞれが持つ特徴をチェック！

通常LIPSの範疇からは外れるが、戦闘前や戦闘中にもLIPSが発生。ここでは作戦を指揮。

LIPSとは？

「主人公」、すなわち「プレイヤー」の心情表現をいかに行うか、というのが、アドベンチャーを筆頭とするコンピュータにおけるインタラクティブ性のあるドラマ、ないしゲームの中の最大の命題だった。選択肢を提示することでプレイヤーの意見をドラマに反映させるという手法はこれまでにも使われてきていたが、サクラ大戦ではこの選択肢に制限時間をつけることにより、プレイヤーの微妙な心理を表現することを可能にした。そのためのインターフェースがLIPSであり、ストーリー分岐はもちろん、感情移入をも手助けする画期的な入力システムなのだ。

前作のLIPS

選択可能ないくつかの選択肢を提示し、その反応速度を見ることで、選択した項目に対するユーザーの「思いの強さ」をも表現することが可能に。また、制限時間を設けることにより、何も選ばないという「最後の選択肢」も同時に表現。前作リリース当時、大きな反響を呼んだ。

今作のLIPS

前作で確立した「LIPS」というシステムをさらに一歩発展させ、細かいシチュエーションに応じた分岐の提示を実現。単なるユーザーの「受け答え」だけにとどまらず、その「行動」をもストーリーに反映させることに成功。ドラマチックアドベンチャーの可能性を常に模索し続けるスタッフたちの1つの回答といえる。

クリックLIPS-CLICK LIPS-

It's New

カーソルでクリックして調べろ！

設けられた制限時間の中で、可能な限りの行動を実行していくクリックLIPS。写真の例は、さくらが歓迎会に使う飾り付けの道具を大道具部屋で探しているのを手伝うシーン。時間が許す限り、怪しいとにらんだ場所を片っ端からクリックしていくのだ。もちろん、目的のものが見つかるかどうかは、ユーザーの判断に委ねられている。ここで見事に道具を発見することができれば、もちろんさくら達からの好感や信頼を勝ち取ることができるハズだ。

この例では大道具部屋という限られた空間の中での行動だけがクローズアップされているが、例えば誰かを探す、あるいは追うといったシチュエーションで、移動も含めたクリックLIPSも存在するかもしれない。パッと思いつくだけでも、アイリスが失踪したり、花組内の隊員どうしが喧嘩をし、どちらかを追わなければいけなかったり……といった具合に、必然性のあるシチュエーションの上で、このクリックLIPSが大いに活躍すると予想される。答えがどこに転がっているかわからないだけに、緊張感の高いLIPSだといえるだろう。

歓迎会……ということは、やっぱり元・星組のあの2人、レニと織姫を迎える会なのだろうか？

捜索場所は、帝劇地下1階の倉庫。前作では大神と米田、あやめで秘密の話し合いをした場所である。

帝劇の倉庫だけにいろいろなものが転がっている。他にも、コント「大恐竜島」の道具などが……。

時間切れ！

努力むなしく、なにも見つからないまま時間切れ。歓迎会はどうなるの？

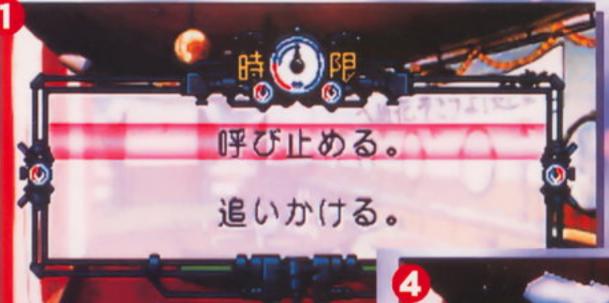
新LIPSの全貌を見切れ!

タイミングLIPS -TIMING LIPS-

It's New

時間によって選択肢が変化!

通常のLIPSが決まった選択肢の中から項目を選ぶのに対して、タイミングLIPSでは制限時間途中で項目が追加、または削除されてしまうシステムになっている。これまでにも項目が増えるパターンをすでに紹介しているが、ここに挙げている例は項目が消えるタイプのもの。他に、項目が入れ替わるものがもしかすると存在するかも？　いずれにしろ油断できないLIPSであることは確かだ。

ちょっとした出来事がきっかけで、大神の前から誰かが消えてしまった。大神にできることは、呼び止めることと、追うことだけ。

↑制限時間が半分を過ぎたところで、選択できる項目に変化が起こる……。

時間切れ!

行動の中から「追いかける」という選択肢が消えてしまった。これで、大神には「呼び止める」という選択肢しか残されていない。

↓ついに制限時間切れ。「声もかけられず立ち尽くす」選択をしたことに。

ダブルLIPS -DOUBLE LIPS-

It's New

ここに掲載しているダブルLIPSの写真は、97年ゲームショウ秋のもので本編とは異なる。

まずは寝間着を脱いでシャツを着る準備。まさかパジャマの上からシャツは着れないよね。

次にネクタイを……と、その前にシャツを着ないと。素肌にネクタイなんて、ポスター用の写真を撮影するわけじゃないんだから……はい、これでネクタイをしめる準備が完了。

そして、ようやくネクタイを……ほどいてどうする！　……なんて慌てふためいている間にも、刻々と制限時間が迫ってくる。うっかりミスをしないように十分注意してかかろう。

最後の選択肢と思いきや、実はこれがタイミングLIPSになっているのだ。ちょっと待とう。

完成!!

LIPSの選択肢が変化して、歯をみがくという項目が。これで完璧にOK!!

時間制限内にいくつものLIPSに答える!

これは、すでに公開済みのLIPS、ダブルLIPS。クリックLIPSにも使われている、グラフィックウィンドウを囲む大きな制限時間の中で、小さな制限時間を持ついくつものLIPSに答えていくというもの。この中にさらにタイミングLIPSが入ることもあるので、選択には細心の注意が必要となってくる。もちろん、じっくり考えている余裕はないけれど……。

写真では、自らの行動を次々に選択していくようになっているが、例えば船が目的地に着くまでの間とか、公演が始まるまでとか、そういったシチュエーションにおける誰かとの会話の中で使われる可能性も。肝心なことが聞けずに時間切れ、なんてことが起きないように注意しよう。

完成目前緊急インタビュー

発売まで36日！　いやがうえにも盛り上がってきた「サクラ大戦2」の完成目前の今、総合プロデューサーの広井王子氏への緊急インタビューを敢行！　完成への手応えを聞いたぞ。

都内ホテルの一室で行われた今回のインタビュー。なんと1日で9誌という超多忙ぶりだ。熱いコメントは必見だぞ。

RED 「サクラ大戦2」総合プロデューサー **広井王子**

早くに見つかっていた「サクラ2」の見せ方

──まずは開発の近況はいかがです？

広井■今まさに、最後のデバッグ中ですね。完成に向けての大詰めです。

──先日、声優さん達のアフレコも終わったそうで。今回は一気に録らずに、少しずつ録っていく手法を取られたそうですが、全部録り終わっての手応えはいかがですか？

広井■なんか、「フフフ」ってなるぐらいいい感じですよ。今回は全員がすごく楽しんでやってくれました。たぶんゲーム史上初めてだと思いますよ。こんなに声優さん達がまとまったのは。昨年の夏に歌謡ショウもやれたから、みんな普段から顔を合わせると、お互いの役名で呼び合ってたぐらいだし（笑）。でも僕ズルいから、声優さん達に先のシナリオを予測させたくなくてね、毎回アフレコ録りをするたびに、台本を渡してたんです。だから新しい緊張感を出せましたね。特に今回はシナリオ12話が4月から3月までの12カ月で進むんですけど、「最後は私たちどうなっちゃうの？」って盛り上がってましたから。みんなで演技を盛り上げていけたし、すごく楽しかったですね。

──今回は、ヒット作の続編ということで、前作で世界観ができてた分、やりやすい反面、ヒット作の続編を作る難しさという点も大いにあったと思いますが、そのへん苦労した点、見てほしい点はいかがですか？

広井■時事ネタで言うと（笑）、長野オリンピックの会場作りから始めたのが「1」だったんです。何もないところに、施設を作って、ラージヒルを作って、1本目のジャンプを飛んでみたら倒れなかった。ああ良かったね。横風も吹かなかったし、いい風に乗れた、というのが1作目なんです。だから、姿勢がどうだとか、そんな細かいことは言ってられない。とにかく飛ぶしかなかった。で、今回はジャンプの2本目なんですね。飛ぶ前から施設はできてるし、環境もいいわけです。だから、その分、いろんな反省点も含めて、2本目にどう集中するか？というのが課題だったんです。「1」をどうやって、「2」に進化させるか？　そこだけをみんなで集中して考えようと。でも、じつはその結論は、結構早くに出せてたんですね。「サクラ大戦」のキャラクターって、日本ではまれなキャラクターの形を取っているんです。普通、日本のキャラクター作りって、歳は取らないのが多いんですけど、「サクラ」では歳を取らせようって、考えたわけなんですね。ユーザーの方達と一緒に歳を取っていくんです。まさにバーチャルキャラクターなんですね。だから、そのことをよーく考えてみると、気が合ってしまった女の子達と、次はどうするか？　そこに糸口が見えてくるんですね。デートをしていろんなことを話した。でも、その裏側には、また違った一面が見えてくるんじゃないか？　そこをつきつめて見ていくことで、より深い付き合いが、またできるんじゃないか？というのが、「2」での課題だったんです。まず最初に、彼女達のさらに裏側に、何が見えてくるか？というシナリオを書く。そのためにどういう分岐を用意するか？どういうアドベンチャーのスタイルを取るか？　そこの部分を作るのに、その道のプロ達が集まって、1つ1つを煮詰めていったんです。そんな中から出てきたのが、ダブルLIPS

王子様もビックリ！ サタマガから2人のビッグクリエイターの親書を持参したのだ!!

とにかく「サクラ大戦2」完成に向けて、超多忙の広井王子氏。今回のインタビューは、その多忙な合間をぬって、各ゲーム雑誌社30分の持ち時間で行われた。そんな中、サタマガは以前広井王子氏と対談をした2人のビッグクリエイターから「サクラ大戦2」完成に向けての期待のコメントを持参したのだ。さてその内容は？

王子様へエール

「王子様」って書くとなんか「殿下」な感じっすね（笑）…そりゃあさておき、期待してます。『サクラ大戦2』！　いやもう、マジっすよ。

実はわたし、ほうぼうで言ってますけど、わりとコレクターなもんで、サクラ＆広井さんの関連も、なんやかんやと集めてます。セガさんからもらったりして、なんか楽してますけど、入交昭一郎（セガ新社長）さんのサイン入り『サクラ大戦』限定版とか、こないだの対談でもらった広井さんのサイン入りソフトとか、全部合わせたら、ちょっとした量になるんじゃないですかね。四畳半の部屋ぐらいは埋まるでしょう。それでも、わたしのコレクションの中では10位くらいの数ですが……。

ちなみに、1位は『スターウォーズ』、2位は『マイクロマシーン』、『スポーン』、マーヴル関連やG-SHOCKやスニーカー、さらには『エヴァンゲリオン』『サクラ大戦』が続きます。本当はもっと『サクラ』関連の地位を上げたいのですが、『スターウォーズ』と比べると、どうしてもタマ数が少ないですからね。それが悩みなんですよ。

というわけで、今年のうちに『サクラ』シリーズのソフトを10タイトルぐらい出していただいて、これを国内で少なくとも1000万本ぐらい売っていただいて、んでキャラ商品を毎年1000種類ぐらい出していただければ、わたしの悩みもスッキリ解消、広井さんは左うちわでファンもホクホク、と八方丸くおさまると思うんですが、いかがなもんでしょ。ゲームソフトに、広井王子アクションフィギュア同梱なんてのもいいですね。同じ原型から、サングラスのリペイントで3バージョンとか（笑）。ひとつお願いしますよ。いやもう、マジで。

とにかく、今後もどんどん楽しませてください。期待しています！

（カプコン 岡本吉起）

CAPCOM

（株）カプコン 常務取締役 **岡本吉起**

今年の新春特別対談で意気投合した岡本氏。エールもユニーク。

「サクラ大戦2」に寄せて

サターンの牽引ソフトとして、非常に期待しています。前作は非常にシナリオや演出面に秀でたゲームだ

（株）セガ・エンタープライゼス 第2AM研究開発部部長 **鈴木 裕**

サタマガ週刊化第1号で対談した鈴木裕氏。セガを代表してコメント。

という考え方だったりするわけなんですね。そして、実際にそれができたら、それは本当に面白いのか？ そんな部分もみんなで検証していって、形作っていったわけです。それと、プレイヤーである大神については、プレイヤー自身がいろんな解釈をできるように、わざと書かないで解釈の幅を残したんです。これはゲームだからできる部分でして、映画やテレビの脚本だとできない部分なんですね。映画やテレビだと、主人公についての設定は、決めなくてはならない部分が多いんですが、ゲームというのは決めなくてもいい。プレイヤーによって変えることができる。それを僕らは早くに発見できたんです。その結論があって、「サクラ大戦２」を可能にしたんです。

――すると、今回は前作をプレイしていない人でも問題なく楽しめると？

広井■大丈夫ですよ。今回の「２」では、前作をプレイしていた人に、オープニングで６つの分岐ができるわけですが、新しいプレイヤーの方は、７つ目の分岐があると考えればいいわけですから。だから、前作のセーブデータを利用するというアイデアも必要なくなったんです。使わなくてもいいことに気づいたから。

脇役とはいえ、今回の「２」ではみんなの出番がたくさんありそう。期待せよ。

今回はお楽しみ要素がたっぷりあります

――今回は新キャラクターが２人いますが、その役割というのは？

広井■設定上の星組というのは、花組が作られる前の天才集団なんですけど、要はブラジルサッカーみたいなものだったんですね。個人技を競って戦うタイプ。でも、その考えには限界があるんじゃないかということで、米田さんは監督を中心とした、チームワークの優れたヨーロッパサッカーを作ろうと考えたんですね。それがいわば前作の花組だったんです。だから今度は、そのチームにブラジルサッカー的な要素を入れてみようと考えたわけです。そうすることで、リーダーの大神も成長するかもしれないし、チーム全体も成長するかもしれない。それで、今回元星組の２人が、やってくるわけです。

――今回は帝劇三人娘とかの活躍も期待されるんですが、このへんは？

広井■僕の場合、キャラクターは主役グループと脇役グループって、ちゃんと分けてるんです。脇役ゆえに人気があるという場合もありますし、脇役がしっかりしててこそ、主役が引き立ってきますから。だから、三人娘が脇役という扱いは、今まで通りですよ。でも、今回は今までよりも出番は多いですけどね。

――ソフトの発売日と同時開演のミュージカルのテーマは「家族愛」と聞きましたが、あちらの近況は？

広井■ミュージカルは練習が始まったばかりなんですが、ダンスが大変そうですね。あちらの話自体は、花組の養成所として作られた“乙女組”を舞台にしてまして、「２」の話の中にもちょっとだけ出てきます。テーマ自体は、「２」もミュージカルも同じようなものですね。何のために戦っているのか？ 決して国のために戦って死んではいけない。自分のために生きて帰ってらっしゃい。そういうことじゃないかな。

――今回「２」の帝劇のマップなども公開されまして、遊戯室とか音楽室とか新しい部屋が気になりますが？

広井■やっぱり前回壊れちゃいましたからね（笑）。新しく作り直そうってなると、女の子もいっぱいいて生活しているわけですから、新しい部屋も必要に応じて作らないとって思ったんでしょうね。今回はイベントもかなり増やしましたから、そのへん、みなさんすごく楽しめると思いますよ。イベントを増やしたせいで３枚組になったぐらいですから（笑）。

――テレビCMの予定はいかがです？

広井■僕はせがた三四郎でやりたいですね（笑）。せがた三四郎が「さくらくん、頼んだぞ」、なんて言うのがいいなあって、思ってるんですけど。

――この記事が掲載される日は、ソフトの発売日まで36日なんですが、現在の心境はいかがですか？

広井■今はすごくウキウキしてますよ。いつもそうなんですが、発売日前日にドキドキして、このまま発売日が来ないといいのに（笑）って思うぐらい。いろんな人が僕と一緒に真剣に魂を削ってくれましたからね。博打で言えば、みんなが「広井に張った！」という感じですから。だから次も作れるんですけどね、クリエイターって。今回の発売日もどこかのお店に見に行きますよ。

「最終的に目指すのは、世界のエンターテイメント（広井）」と語る「サクラ大戦」。「２」では、さらに進化した姿を楽しめるはずだ。

――最後に、期待しているユーザーの方々にメッセージを。

広井■僕自身すごく楽しめた作品ですね。実際、自分でやって面白いですし。非常にいい感じでキャラクターゲームを進化させることができたんじゃないかなあって思ってます。「サクラ大戦」は、僕のRPGの手法を壊して、いかに物語を入れられるかという挑戦だったんです。この10年間、ゲームに大河ドラマ的な物語性を入れた後、今度は物語性を多少犠牲にしながら、キャラクターゲームを完成させたかったんです。１人１人のキャラが、どんな思いで辛いことを背負ってきたか？ それをプレイヤー自身がどう背負って、救ってあげられるか？ そういうキャラクターとのコミュニケーションゲームが「サクラ大戦」だったんです。今度も、そういう部分を感じていただけたら嬉しいです。（２月16日、都内ホテルにて）

「サクラ大戦2」はキャラクターゲームの新しいカタチをお見せできると思います

「サクラ大戦はいわば私小説に近いですよね。自分の個人的な体験を持ち込んだ初めての作品なんです。それをエンターテイメントにしたてた。でも個人的なにおいがこもってる分、単なるエンターテイメントじゃないんだと思います」と語る広井王子氏。完成に期待大だ。

と感じました。特にゲームの半分を占めるアドベンチャー時の会話に広井さんのこだわりが感じられ、その会話の内容によってキャラクター間の感情に変化が見えてくるというのが、プレイしていてとても面白いですね。エンディングも数種類用意されていて、ユーザーのことを考え抜いたゲームだと思います。今回も広井さんの才能が発揮されることを楽しみにしています。

（セガAM２研　鈴木裕）

王子様からのお返事

広井■岡本さんのメッセージは、あの方らしいですね（笑）。とにかくお二方とも、技術を極めて、プロデュースもおやりになっているトップクリエイターですから。ゲームやコンピュータの世界に、非常に精通している方達から、僕のように文字の世界や演出のことしかわからない人間に、こうしてお手紙をいただけるなんて、すごくうれしいです、本当に。僕は、鈴木裕さんの名前を知らずに、「バーチャファイター」にハマってましたし（笑）、あのゲームの革新的な部分は、本当にスゴイと思うんですよ。また、今ハマってる「バイオハザード２」も、演出の勝利ですよね。新しい技術をどう使って見せるかを心得ていらっしゃる。こういう天才のお２人と、機会があれば真剣に相撲を取ってみたいと思いますよね。ゲームの楽しさを改めて感じさせてくれる方々ですから。僕自身、これからも自分流のゲーム作りに励んでいきますので、いろいろ教えて下さい。

突然の２人のビッグクリエイターからの手紙に驚く広井王子氏。いつかこのクリエイターどうしの夢のタッグを見てみたいものだよね。

次回「サクラ2」情報は3月13日！ 詳細最速のサタマガに期待せよ!!

任務と恋の板挟み

EVAのパイロットとしての使命とマナに抱く恋心の狭間で揺れるシンジの気持ち。アスカの横ヤリもあり、彼の恋は前途多難といった感じ……。

特報 SPECIAL REPORT

新世紀 NEON GENESIS EVANGELION 鋼鉄(こうてつ)のエヴァンゲリオン ガールフレンド

これまでにお伝えした内容から本作の雰囲気が多少なりとも掴めただろうか。発売まであと3週間と迫った今回は、注目のヒロイン、マナとのデートシーンに焦点をあてて紹介していこう。

●セガ●3月19日発売予定●6,800円●アドベンチャー●2枚組

そして待望のデート当日

行方をくらましていた移動物体発見の報など、にわかに慌ただしくなってきたシンジの身辺。そんな中、シンジはマナにデートを申し込み、OKの返事をもらう。休日を利用しての芦ノ湖周辺の散策……。こうした非常時に、自分だけ女の子とデートなどしててよいのだろうかという申し訳ない気持ちはあるものの、マナとの仲を応援してくれている加持やミサト達の好意を無にしないためにもひとまず事件のことは忘れ、デートに臨むシンジ。

かくして約束の日はやってきた。駅構内での待ち合わせにマナは、かわいらしい白のワンピース姿で現れる。パソコン版の広告や店頭ポスター等を華やかに飾り、話題となったマナの私服姿。それはこのデートシーンでのみ見られる貴重なショットである。デートの詳細はここではあえて触れないが、「恋愛もの」もかくやというシチュエーションが満載なので期待すべし。

※記事中の画面写真は開発中のものです

マナとの初デート、君ならどう演出する？

「ねぇ、『マナ』ってよんで」
「なんか…恥ずかしいよ…」

湖を眺めつつのランチタイム。テーブルにはマナ手製のお弁当が並べられるも、「いただきます」の前に彼女からこのような提案が……。

「よばないと、お弁当おあずけね」

芦ノ湖 おとぎの国の海賊船

予定していたデートスポットをどういった順序で回るかでデートの内容が変化することは前号で触れた通りだ。ここでは芦ノ湖をゆっくりとひと周りする「おとぎの国の海賊船」での1シーンを特別にお見せしよう。夕日に染まる遊覧船の甲板で風にあおられながらいいムードになる2人。EVAのパイロットというシンジの立場を察してか、今日のデートが取りやめにならなくてよかったと話すマナ。なお、別のルートを通った場合、また違ったシーンが用意されている。ソフト購入後は「湯元温泉街」「駒ヶ岳山頂」でのエピソードもぜひチェックしてほしい。

一方、移動物体騒ぎのほうでは新たな展開が…

シンジ達のデートから数日後のこと。芦ノ湖の中に逃げ込んだ移動物体が、今度は白糸の滝で変わり果てた姿となって発見された。調査の結果、移動物体は新型の人型兵器と判明する。果たしてこれは誰が、何の目的で製造したものなのか。大きな謎を残したまま、物語はさらなる展開を見せようとしている……。

甲は自らの重量で岩を踏み崩し、バランスを失い花崗岩に激突

BURNING RANGERS™

祝 発売!! 最新情報!

特報 SPECIAL REPORT

バーニングレンジャー

先週発売された『サタマガ』増刊号付録「バーニングレンジャー」体験版はどうだった? 発売された製品版とは、また違う部分も多いのに気づいたよね。まだ人は早く買って救助に燃えろ!

●セガ
●発売中
●5,800円
●マルコン対応
●アクションゲーム
●1人プレイ

ミッションクリアデモはもう見たか!?

ゲームをプレイした人はもう知ってるだろうけど、各ミッションとミッションの間にクリアデモが存在することが明らかになった。今回紹介しているものはミッション1と2の間に挿入されるもので、オープニング同様、キョクイチ東京ムービーが手がけている。後半のミッションではショウとティリス、別々のものが用意されているシーンもあるぞ。お楽しみに。

バーニングシップの転送装置が輝き、煙の中からメンバーたちの姿が現れる。静かに目を開く面々。

「ごくろうさま」。クリスは笑顔でメンバーを迎える。彼女が最も安心できる瞬間でもある。

「無事プラント制御システムを停止。要救助者は救急施設に転送完了。鎮火作業を救急隊に任せ、帰還します」「ごくろう」長官に任務終了の報告をするクリス。

「イェーイッ!」とティリスのかけ声とともに、各々得意の決めポーズ。バーニングレンジャーたちの仕事がひとつ完了した。しかし彼らが身体が休まる時間もつかの間。次なる被災地に向かって、バーニングシップの真っ赤な機体は飛び立っていった……。

BURNING RANGERS NEWS!

サタマガ3/6増刊号を買った人に朗報!
ソノCD VOL.2にオリジナル音楽メドレーが!!

先週発売の増刊号を買った人に朗報だ。実はあの体験版CDのトラックに隠しミュージック(?)が入っていることが判明したのだ。CDをサターンに入れたら2トラック目からを再生してみよう。ソニックチームロゴ曲に続いてタイトル曲、そのあとの4トラック目に体験版オリジナルに編集されたメドレー曲が流れるぞ。しかもさらにその後、エンディングの「I JUST SMILE」も聴くことができるのだ。手に入れた人はぜひ聴いてみよう。

再生はサターンで。通常のオーディオ機器で再生すると壊れる恐れがあるぞ。また、このCDをパソコンに入れると!?

2周目からはマップが毎回変化する!!

ジェネレートシステムの真相に迫る!

以前の記事でお伝えした「ジェネレート機能」について詳しいことが判明したので紹介しよう。このシステムは一度ゲームをクリアすると起動し、再びゲームを始めたとき、各ミッションのマップをランダムに変化させるという機能である。すでにゲームをクリアしてしまった人も、何度でも遊べるこの機能。楽しみは尽きないぞ。

ジェネレートシステムの概要

各ミッションのマップはそれぞれ大まかに5つのエリアに分けられている。そのエリアの形状がそれぞれ5パターン用意されており、これがジェネレートによってランダムで組み合わされるのである。これによりジェネレート後の各ミッションのパターンは、1回目のプレイ時のマップを含めて3125種類存在し、それがリザルト画面のパスワードに反映されていくのである。要救助者の場所はパターンごとに決まっているが、どの人物が配置されているかはランダムということだ（一部を除く）。なおミッション4に関しては、ジェネレートはかからない。

クリア後のプレイで発動

マップは形状が変わっているだけでなく、エネミーや爆発するポイントの位置も変わっている。思わぬところでダメージを食らってしまうことがあるので注意が必要だ。組み合わせによって難易度がかなり変わってしまうこともある。データ不足のためにクリスのナビゲートが受けられない場所もあるぞ。

1面につき3125通りものパターンが存在する!!

クリア前のマップとはスイッチと扉の関係も違うところがある。たとえクリアしたとしても、次のプレイではまた変わっていることもあり得るのだ。もしパターンをフィックスさせておきたいなら、パスワードを書きとめておく必要がある。ちなみに1回目のマップもパスワードで管理されているぞ。

①まずはゲームを1度クリア

ジェネレートを起動させるにはまずエンディングを1度見てから。クリア時間や状態などには影響しないので、自分のペースでプレイしよう。パスワードが入力できるようになるのも、ゲームをクリアしてからだ。

②好きなステージを再プレイ

エンディングを見たらタイトル画面に戻り再びゲームをスタートさせ、対応した3つのミッションを選ぼう。これまでのパターンを遊びたいならパスワードを入力するのもいい。この時点で選べるようになっている。

③ジェネレート起動

プレイごとにジェネレートが起動し、変化したマップをプレイすることができる。最初にプレイしたとき開かなかった扉や隔壁が開いたり、場所によっては通路自体が丸ごとなくなっているといった場合もある。少々難しいが、新たな気分でプレイできるのがうれしい。

ステージクリア後パスワードが出力

ミッションのボスを倒した場合、あるいはゲームオーバーになった場合、リザルト画面が表示される。このいちばん下のパスワードを記録し、再び入力することで、同じパターンのミッションをプレイできる。

ミッション1に見るジェネレートのパターン

参考パスワード① APHCNGAOVV

前半部分は1回目のパターンと同じだが、プラントユニットのある大部屋の扉が2つ新たに開くようになっている。後半のルートには、ミッション4で現れた謎の赤い球体が出現！　1回目よりも、かなり手強くなってるぞ。

参考パスワード② BNLGJ4E5S5

1週目のプレイと違って、1つ目の部屋を抜けた通路が右にも進めるようになっており、その先にエネミーや例の球体がいる。隔壁のスイッチも若干変わっているようだ。後半のほうは、さほど変わっていないようだが。

FROM SONIC TEAM

友達とパスワードで救助者の交換も

ジェネレートをすると開かなかった扉が開いたり、壁があったりでかなり違ってますし、救助者も新たに出てくる人がいるんですよ。建物ひとつで30人ほどいますんで、何回も遊んでみて探してください。中にはちょっと変わった人も出てくると思いますので(笑)。パスワードはマップのパターンが記録されてますから、例えばある救助者を助けられないということなら、その人を助けたことがある友達にパスワードをもらえばいいわけです。いろんな遊び方ができると思いますよ。

（ソニックチーム・中 裕司）

BURNING RANGERS 広大な海洋施設を探

Second Mission
Sillent Blue
~Aqua Spool Incorao~

ステージ2を詳細マップ攻略!!

水中にいることが多くなるミッション2。すべての中で最もマップが広く、迷いやすいミッションだ。すべての救助者を助けたいと思うのなら、一方通行の扉や、スイッチと扉の関係を理解しよう。マップ上にあるはずの扉や通路が見つからなかったら、壁にある通気口を探してみよう。通れるぞ。

①通気口に入れ

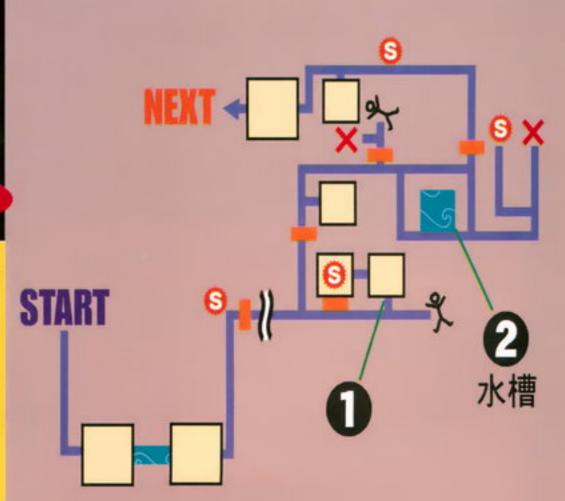
2つ目のスイッチがある部屋には、隣の部屋から通気口を通って入る。入るときは方向キーを前に入れながらジャンプボタンを押せばOK。ここの通気口は目立つが、一部の壁などにあるものは非常に見逃しやすい。マップをよく見ながらチェックしていこう。なおこの通気口はどちらの方向からも入ることができる。

見た目は単なる壁の穴なので、見つけにくいものも。

②イルカの水槽

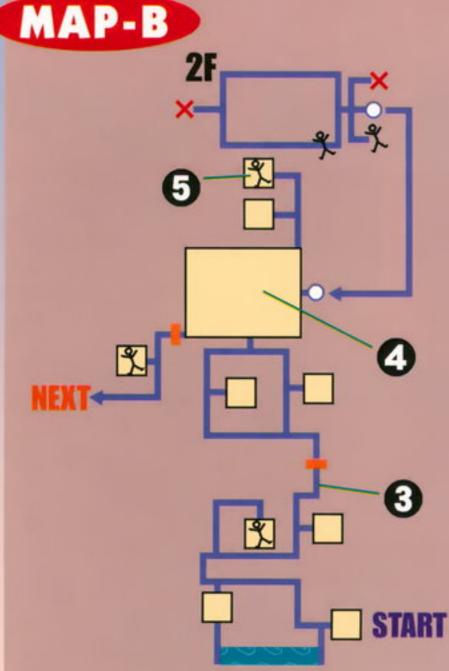
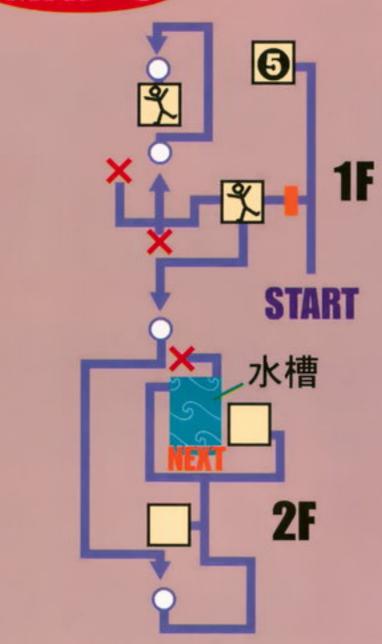
イルカが飼われている水槽は循環装置が止まり、水質がかなり悪くなっている。彼(?)を助けるために、循環装置のスイッチを探しに行こう。水槽に向かって右手奥の通路の先の階段の上にある。スイッチを入れると水槽の左後方にある扉が開く。また、右後方の救助者がいる隔壁は、その先にあるスイッチで開くぞ。

このイルカが、あとの物語に大きく関わってくる。

Aqua Spool Incorao
MAP-A

③ガイドロボ・ガーディアンD

施設を案内するガイドロボ・ガーディアンDが暴走している。ミッション1のエネミーと明らかに違うのは飛び道具で攻撃してくること。動きが止まったら、攻撃の合図だ。

光弾は側転で避ける。撃たれる前に撃って壊してしまおう。ヤツを壊すと扉が開く。

MAP-B

MAP-C

④クジラ部屋は2層に

巨大なクジラの像がある部屋は2階層になっている。上の層に行くには、部屋にある足場を利用しよう。マップ右中央の水が流れるダクトに入ると、強制的に下の層へと流されてしまうぞ。右下の救助者はかなり奥にいる。

⑤IDカードを入手

クジラ部屋の奥にある所長室では、閉ざされた扉を開けるIDカードを入手できる。これを持ってクジラ部屋の扉へと向かおう。カードは彼のようなイベントキャラクターではない普通の救助者からもらえることもある。

索せよ!!

ミッション1とはうってかわって、水中での探索が出てくる。最初は操作に戸惑うかもしれないが、時間制限はないので落ち着いていこう。

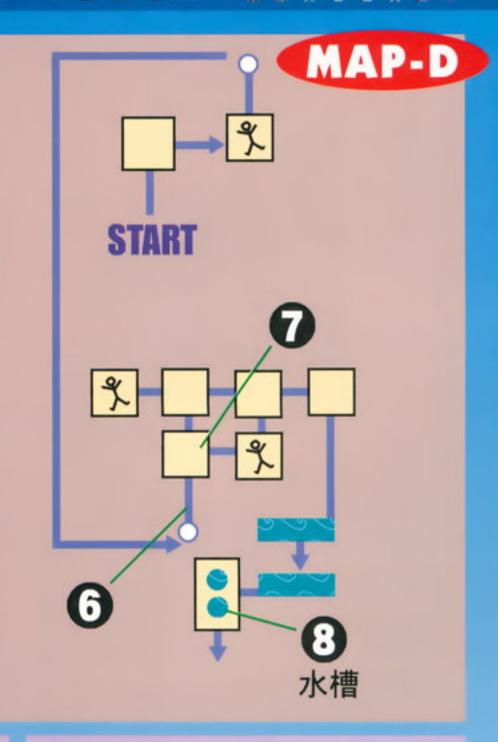
⑥相棒が下に!

マップCのエリアにはそれほど難しいところはない。最後の水路を抜けてマップDのエリアに進もう。崩れる通路を降りながら道なりにしばらく進んでいくと、下の通路にいる相棒と遭遇するイベントが発生する。写真では下にショウがいるが、プレイヤーがショウを選んでいるときはティリスになるぞ。

ゲーム自体に影響はないが、なかなかイカした演出だ。相棒に負けないように、迅速に行動しよう。

⑦前の扉を出よう

イベント後にある部屋はまず正面(左)の扉を進むのがおすすめ。ここの扉はそれぞれ一方通行になっているため、2人いる救助者をともに助けるには、まずマップ左にいる救助者を助け右へ進み通気口から右の救助者のいる部屋に入るようにすればいい。最初に右の部屋に入ると、左の人を助けられない。

扉は両方とも一方通行だが、通気口はどちらからでも通れる。少し考えて進んでみるのも1つの手。

⑧イルカを追って水路を進め

水の下を抜けると、小さな部屋が2つのパイプでつながれた水中迷路に入る。かなり複雑な構成だが、途中で遭遇するイルカについていけば、意外にすんなりと抜けられる。泳ぐイルカの姿を見失わないように進んでいこう。

水の流れを利用すると楽に進める。

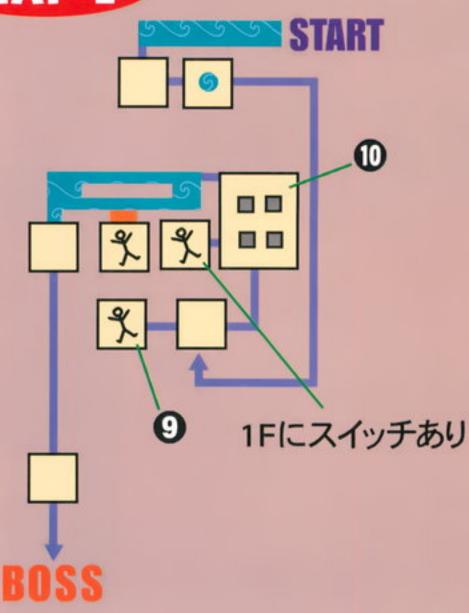
⑨扉の先の救助者

水の迷路を抜けて、崩れた通路を進んでくると、再び二手に分かれた部屋にたどり着く。ここはまず左へと進むのがベストだ。ここで救助者を助けておけば、次の4本柱のある部屋でやられても復活が楽になる。右の扉は一方通行なので、先に進んでしまうともう助けることはできない。余談だが、一方通行の扉は、閉まる前なら引き返すこともできるぞ。

ここへ来るまでに最低でも10個ぐらいのクリスタルはキープしておきたい。

⑩四本柱の広間

このミッションの最後の関門。もとは2層の部屋だったようだが、壁がそこらじゅうに崩れ落ちている。意志を持ったように攻撃してくる緑の炎がそこここで燃えているので、慎重に炎を消しながら進んでいこう。部屋の左下の扉は上と下にあり、上には救助者が、下にはこの先の水路にある部屋の扉を開けるためのスイッチがある。できるだけ両方まわるようにしよう。

弧を描いて飛んでくる緑の炎。炎が届かない遠距離からチャージショットで消すのが安全だ。

Second Mission Boss アンジュレイタス

空中からの攻撃がポイント

水がたまった大部屋に巣くう魚のボス。時計回りに泳ぎ、爆弾をこちらへ放り投げてくる。水面に浮かんだ足場をうまく乗り継いで相手が正面に来たときにチャージショットを撃ち込もう。ジャンプ中からのチャージショットが有効だ。

水中に落とされると、本体正面から魚雷を4発撃ってくる。避けるのはそれほど難しくないが、こちらは攻撃することができないので、迅速に水上へと上がろう。空中機動を使いこなせ。

攻撃が当たると激しく暴れ回り、足場が沈んでしまうことも。再び浮き上がってくるのを待つよりも、素早く別の足場を探して乗るようにするのが確実だ。

影の主役となるか？ あの３人が事件に絡んできた!!

EVE The Lost One

●イマディオ●３月12日発売●7,800円●ＣＤ-ＲＯＭ4枚組●１人プレイ用●マルチサイトアドベンチャー●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT

主要キャラクターがついに出そろった。これまで伏せられていたが、前作「burst error」で人気の主人公、天城小次郎らがなんらかの働きをするらしいのだ。小次郎たちの登場で、よりストーリーのつながりもみえてくるか。

前作のプレイヤーにとって懐かしいキャラが勢揃いした。しがない私立探偵の天城小次郎。一級捜査官の法条まりなとは、また別の視点の主人公だった。そして、小次郎になにかと因縁のある桂木弥生。敵か味方か怪しい立場だったが、後半、小次郎のハッキングを手伝う氷室恭子。あの事件から３年がたち、彼らの関係にも微妙な変化がおこっているようだ。

探偵事務所は健在

天城 小次郎

天城探偵事務所　所長
誕生日：2月15日（水瓶座）30歳くらい。
身長：178cm、体重：71kg。

前作「burst error」の主人公。エルディア高官の令嬢、御堂真弥子との電撃的婚約発表もお流れとなり、天城探偵事務所を氷室恭子と２人で細々と運営している。地味な仕事ばかりで稼げないため、パスポートなどの各種公文書の偽造なども請け負っている。

氷室 恭子
職業：天城探偵事務所　所員
誕生日：12月24日（山羊座）30歳くらい。
身長：159cm、体重：49kg。
スリーサイズ：B86／W61／H90。
教育監視機構から天城探偵事務所に転職してはや3年。行方不明の文鳥探しや浮気調査などパッとしない仕事が多いが、事務所を明るく模様替えして、新生活を楽しんでいる。
桂木 弥生
職業：桂木探偵事務所　所長
誕生日：9月10日（乙女座）30歳くらい。
身長：165cm、体重：53kg。
スリーサイズ：B88／W60／H90。
天城小次郎の元同僚であり元恋人でもある。桂木探偵事務所の所長として頑張っているのも、ひとえにライバルである“天城探偵事務所”に負けたくないため。
氷室恭子と電話をする杏子。ダブルきょうこの図だが、杏子の目に涙が。ついつい氷室恭子の活躍にもらい泣きしてしまいそう。
だった

相変わらず小次郎と弥生はケンカするほど

前作終盤の舞台、トリスタン号での仲の良さから、天城探偵事務所と桂木事務所が１つにまとまるかと思われたが、３年経っても小次郎と弥生の関係は相変わらずのようだ。さらに小次郎が面倒をみると約束した氷室恭子が、アシスタントとして天城探偵事務所にべったりの状態だから、桂木弥生はプンプンのよう？　そんな仲のいい小次郎と弥生のケンカのシーンが公園で見られるようだ。

プリシアの初恋の相手小次郎と、彼女を保護した弥生は、非常にエルディアに近い存在。はたしてどのような役どころを演じるのかも気になるところだ。さすがに悪役にはなりきれないと思われるが。

パークをバックにたたずむ弥生。つねにバージニア・スリムは手放せないようだ。

遠景からだんだんとズームインすると、２人がなにやら口論しているようす。どうやら深刻な問題というよりは、痴話喧嘩に近いようだ。

ロメオス大司教
170cm

デップ大佐
178cm

桂木弥生
165cm

天城小次郎
178cm

江国雄二
170cm

主要キャラクター集合！　このなかにSNAKE

生真面目すぎる性格が欠点でもある氷室恭子は、前作ではエール外国人学校に女子高生(!)になりすまして潜入した、教育監視機構のエリートだった。前作で披露してくれたハッキングの腕は、今作でも彼女を活躍の場に引き出すに違いない。小次郎への想いがどうなるのか、ちょっと気がかりかな。

小次郎の天城探偵事務所は殺風景な倉庫のまま。少しは綺麗になったけど、やはり儲かってない？

これで前作の主要キャラも勢揃い。杏子、スネークのストーリーにどのように絡んでくるのか？　前作からのファンには興味深い。

杏子の自宅前に現れた氷室恭子だが……。

桐野杏子 165cm

坂井綾乃 163cm

鈴田夏海 167cm

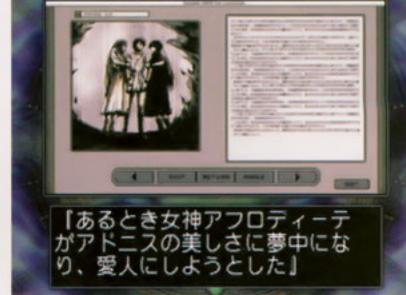
マイナ 153cm

がいる!!

身長を比べてみると

SNAKE編でマイナとモニカに接近!!

スネークがビルを爆破してから後の足どりがつかめた。この杏子と対立するダークサイドの主人公は、唯一の目撃者らしきアドニスから脅される状態にある。スネークは言いなりになるものかとばかりに、アドニスという言葉を調べたり、ふたたびタワーの様子を調べたりと行動する。そんなときに喫茶店「cafePOSE」で、ウェイトレスのマイナや常連客のモニカと出会うことになる。これで2人はスネーク候補から除外される。

アドニスが邪魔だという桐野杏子。彼女を消してほしいらしい。なぜ、杏子を邪魔にするのだろう?

アドニスの意味をネットで調べるとギリシャ神話の人物と判明。これだけでは、なんの手がかりにもならないが。

【SNAKE】エルディアって、どのへんにある国なの?
【マイナ】中東よ。小さな国だし、石油もでないから、聞いたことないのはムリないわ
【SNAKE】いや、ごめん……
【マイナ】いいのよ
【マイナ】わたしはあの国の、砂漠と都市のちょうど境のあたりの村で生まれたの
【マイナ】つまり、辺境の国のさらにすみっこの村ってことよ
【SNAKE】どんな国なんだ? ええと、たとえば工業とか……

Rボタンで会話を振り返った画面。マイナの故国エルディアのことを知るスネーク。

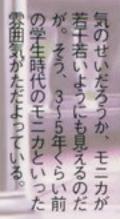
スネークがよく訪れるパーク。ジョギングのおじさんとも顔見知りだ。ここで瀬野尾靖夫が絞殺された。

マイナとモニカの会話に驚くスネーク。しかし、モニカがなにか仕事をしているようなことをマイナが言ってる。

モニカのムービーシーン

モニカの肩に誰かが手を置き、モニカが振り返るムービーシーン。なんでもないシーンなのだけれど、前回紹介した夢のムービーとどこかつながる雰囲気がある。前回の夢のムービーは、暗く重いモノトーンのものだったが、今回は光りあふれる明るいイメージ。対照的な演出だ。物語の中に挿入されるまでは、置かれた手が誰のものなのか、モニカがなにを見るのかは謎に包まれたままだ。

振り向いたモニカは、少なからず驚きの表情を見せているようだ。この後彼女は笑顔を見せるのか、それとも……?

気のせいだろうか、モニカが若干若いようにも見えるのだが。そう、3~5年くらい前の学生時代のモニカといった雰囲気がただよっている。

スネーク編では、急に画面がよじれ場面転換することがある。

喫茶店で見かけたモニカがスネークの部屋に侵入している。どう考えてもモニカは普通の観光客じゃない。彼女の探す“あれ”とは？

エルディアにすべての謎があるようだ。

マイナから奇妙で不気味な噂を聞かされるスネーク。

SNAKEらしき人物の行動

スネーク編のストーリーの流れの他に、ムービーにスネークらしき人物が現れるシーンがある。

1つは、オープニングで銃をかまえる人影。もうひとつは、パソコンの前で笑う人物。すべてがスネークの行動だと限定はできないのだけれど、非常に危険な事件の前兆を想像させる。

パソコンの前の人物は、なにかプログラムを作動させているようにも見える。その暗号は『LOST ONE』というようだが？

ムービーファイルを再生したかのような画面に映る杏子。振り返ると逆光で誰かわからないが、銃を取り出す人影が。この後、杏子はどうなるのだろう？

VAMPIRE SAVIOR

ゲームシステムに迫る!

●カプコン●4月16日発売予定●ソフト単体5,800円　拡張RAMカートリッジ4MB同梱7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ4MB必須

サターン版ヴァンパイアセイヴァーの発売に向けて今回は、そのちょっと複雑なシステム周りを紹介してみる。常に進化するシステムを把握して、楽しくゲームにのめり込んで頂きたい!

操作方法

操作方法に変化は見られない。弱中強の３つの威力を持つパンチとキックの計６種類の攻撃ボタンと8方向の十字ボタンで操作していく。十字ボタンによる操作は主にキャラクターの移動に使われる。前へ入れれば前進、後ろへ入れれば後退し、上方向へ入れるとその方向へジャンプを行うというように、キャラクターを移動させたい方向へボタンを押すだけでいい。特殊な操作としては、十字ボタンを前か後ろへすばやく2回押すことでキャラクターがダッシュ移動する。これはキャラクターによって空中でも可能な場合がある。操作感覚については従来の格闘アクションと同じなので戸惑うことはないはず。

十字ボタンと攻撃ボタンの組み合わせて必殺技が出せる。

攻撃ボタンをテンポ良く押すだけで連続技が実現できるぞ。

サターン版はこうしてほしい!

練習モードがあっても面倒くさくてやめちゃうんだよね。できたから何?みたいな感じもあるし。ご褒美でもあればがんばれるんだけど…。例えば制限時間内にデモンクレイドル100発出したら朧ビシャモンが使える,とか。嫌でも上達しそうだよ。

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

 ※画面写真は開発中のものです。

攻撃手段

ヴァンパイアセイヴァーには数多くの攻撃手段が用意されている。基本となるのが攻撃ボタンを押すだけで出すことができる通常技。これは弱〜強、パンチとキックで効果が変わったり、キャラクターによってその性能も全く異なるが、牽制したり連続技に組み込んだりと、なにかと用途も多い。戦略に組み込むなら必殺技も欠かせない存在。そのキャラを象徴するような技もあって、使い方によっては勝敗を決することもあるぞ。

通常技

通常技は同じ攻撃ボタンでも、立ち状態、しゃがみ状態、ジャンプ状態でそれぞれ異なる技が出る。他にも、特殊な例としてダッシュ攻撃というのもある。これはダッシュ中に通常技を出すというもので、キャラによってはジャンプ攻撃が出たり、しゃがみ攻撃が出たりと、効果はまちまちだが主に攻め込むときに使われる。

ダッシュ攻撃から連続技を狙える場合も。

必殺技

複雑なコマンド入力は必要とするものの、それに見合った特殊な攻撃方法や破壊力を考えると、ぜひその入力をマスターしてほしい。使い方としては牽制や奇襲といった攻めのワンポイント的な意味合いは強いが、正しい使用法ならば連発してもいい。ゲージがあればパワーアップもできるが、これはヒットさせたいところ。

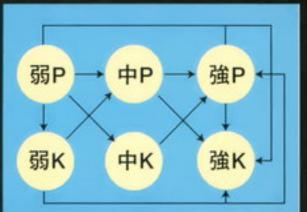
ガードされてもスキの小さい必殺技を。

EX必殺技

必殺技の上をいく力を秘めた攻撃手段。ゲージを1つ消費するが、その効果は絶大で、技によっては一発逆転を期待できることもある。ガード不能の技だったり、破壊力が凄まじいとか…。そんな重要な技でも、中にはスキが少なくて必殺技のように気軽に使えるものもある。ポイントはやはりその使い方にあるだろう。

それが主力武器になってしまうキャラも。

チェーンコンボ

ヴァンパイアシリーズの象徴ともいえるシステムのひとつ。これは通常技を連続的に出せるというもので、それがヒットすると相手はガードすることもできずに連続技を受けることになる(下の写真のように)。しかしこれは、左図のような法則に従って攻撃を出す必要があり、ボタンを押すタイミングも大事だ。

ボタンを押す法則は、弱い攻撃から強いへ、そしてパンチからキックという流れになっている。

スペシャルストックについて

ES必殺技やEX必殺技を使用するためには画面下部にあるパワーゲージのストックが必要。このゲージは、プレイヤーキャラが攻撃を出したり、相手からの攻撃を受けることで徐々に蓄積されていく。ゲージが一杯になるとストックが1増えて、それぞれの技が使用可能になる。

ガードキャンセル

こちらもヴァンパイアシリーズを語る上では欠かせないシステムのひとつ。簡単にいうと、ガード状態から必殺技を出す行為。普通、ガード中は何もできないのだが、その中で唯一、反撃が可能な手段なのだ。チェーンコンボが狙い目。

相手の攻撃をガードして、そのときに表示されるガードマークが出ているときに特定の必殺技コマンドを入力することが条件となる。出せる必殺技は1キャラに1つ用意されている。

ダークフォース

以前にも紹介したが、ダークフォースとはパワーゲージを消費して固有支配域を作り出すというもので、発動したキャラクターには一定時間の間、特殊な能力が付加する。体力ゲージの下に制限時間を表すゲージが現れるが、時間が経つ前に自ら終了させることもできる。終了時に無防備になってしまうスキがあるので、危ないと思ったら早めに終了するといい。今回は全キャラのダークフォース発動時の特殊能力を紹介しよう。

ダークフォースの発動時はどのキャラでも無敵状態となるので、相手の攻撃を避けることもできる。

分身したり攻撃回数が増加するキャラは積極的に連続技を狙った方がいい。

ダークフォース能力一覧

キャラクター	能力
ジェダ	空中浮遊。レバー操作だけで自由自在に飛び回ることができるが、惰性が働くため自在に制御するのはかなり難しい。
バレッタ	ミサイル乱射。パンチボタンがどれもミサイル発射ボタンとなる。普段は溜めが必要な必殺技だが、このとき限りはボタンだけで出る。
キュービィ	空中浮遊。性能的にはジェダのダークフォースと同じで、画面中を自由に飛び回ることができる。惰性が働く点も残念ながら同じ。
リリス	分身。分身にも2種類あり、ひとつは本体の動きをマネする分身と、相手を中心にした左右対称の位置に分身が現れるというもの。どちらを使うか任意で発動できるぞ。
デミトリ	コウモリ召喚。2匹のコウモリを召喚する。デミトリの攻撃に合わせて出るので、主人が何もしないと子分たちも何もしない。
モリガン	分身。相手を中心とした左右対称の位置に分身を作り出し、本体と同時に攻撃する。前作のアストラルヴィジョンと同じだ。
アナカリス	分離。上半身と下半身が分かれて別行動をとる。下半身は無敵状態で、上半身はスーパーアーマー状態になる。
ビクトル	ビクトルには2種類ある。ひとつは立ちPがつかみ技になり、もうひとつは中と強の通常技が全て近距離の電撃版になる。
ザベル	チェーンソーを装備することで通常技のヒット数が増えるなどのパワーアップが施される。
レイレイ	スーパーアーマー。ガードができなくなる代わりに、投げられ判定がなくなり、攻撃を受けてものけぞらなくなる。
ガロン	分身。2体の分身を作り出し、本体と同じ行動を少し遅れてマネする。前作のミラージュボディと同じ効果だ。
フェリシア	ネコ召喚。子猫を1匹だけ呼び出して攻撃させる。本体の攻撃のあとかなりの時間差で攻撃するという特徴を持っている。
オルバス	スーパーアーマー状態になり、カブトガニに搭乗する。このとき出せる攻撃はどの威力でもしゃがみ攻撃に統一される。
サスカッチ	ガードのできるスーパーアーマー状態になるものと、ペンギンミサイルを装備するものの2つが用意されている。
ビシャモン	スーパーアーマー。多少なら相手の攻撃を受けてものけぞらない(ダメージは受ける)状態になる。サスカッチのものと同じ。
ドノヴァン	手持ちの剣が本体の動きに合わせて攻撃を仕掛けるようになる。通常技の攻撃回数が単純に増加すると思えばいい。
フォボス	仲間を2体呼び出してレーザー攻撃で援護射撃を行わせる。また、ゆっくりだが空中を自在に飛び回ることができる。
パイロン	分身を1体作り出して、本体のあとに攻撃させる。やはり攻撃回数が増加するのでチェーンコンボを狙いたいところ。

追い打ち攻撃

これも前作では可能だった攻撃手段。転倒している相手を攻撃するというもので、主に投げ技のあとやしゃがみ強Kや必殺技などの相手が転倒する攻撃がヒットしたあとに狙うことになる。まさにその名のごとく追い打ち攻撃なのだが、前作より相手の起き上がりが速くなったため、必ず決まるという状況が少なくなった。それでも移動手段などに代用することもできるので、まだまだ使用頻度は高いといえるだろう。この追い打ちにはES版もあるぞ。

チェーンコンボなどで相手を転倒させて追い打ちを決めるのが常套手段。ビクトルのこれは必殺技なのだが、追い打ち攻撃としても使える珍しい技だ。

投げ技

相手を投げ捨てる技。有効範囲は狭いものの、ガードを無効化する貴重な攻撃手段である。投げ技には地上投げと空中投げがあり、さらに必殺技(ES版も含む)やEX必殺技にも投げ技が存在する。

十字ボタンの左か右と中か強の攻撃ボタンを押すと投げ技が成立する。追い打ちが可能な技もある。

必殺技の投げはそのあとに追い討ち攻撃ができる場合が多く、中には空中追い打ちが可能な技もある。

アーケード版にあった隠し要素はこうなる!

アーケード版のヴァンパイアセイヴァーにはダークガロンやシャドーといった隠しキャラが存在した。さらに、CPU専用だが朧ビシャモンという通常のビシャモンとは必殺技が異なる仕様のキャラなども存在している。それらの隠しキャラがサターン版にも反映されるのかが注目されところだが、朧ビシャモンに関してはセイヴァーの続編から使用可能になっており、その移植は微妙なところである。

ガード

相手の打撃技を防ぐ手段のガード。その手段は、立ち、しゃがみ、空中といった状態の変化によって、それぞれ防ぐ攻撃の系統も異なる。しかし、どのガードも必殺技やEX必殺技をガードした場合には、体力が少し削られるという決まり事があり、さらには、地上のガードは地上の投げ技に、空中ガードなら空中の投げ技に弱いという弱点を持っているので、万能というわけでもない。

立ちガード

主にジャンプ攻撃や地上の下段攻撃以外を技を防ぐことができる。弱点は地上の投げ技と下段攻撃。

しゃがみガード

主に地上の攻撃を防ぐことができる。地上技に対しては有力だが、ジャンプ攻撃や投げ技に弱い。

空中ガード

主にジャンプ攻撃や飛び道具などの必殺技を防ぐが、地上の通常技と空中投げに弱い。

アドバンシングガード

これはヴァンパイアセイヴァーから採用されたシステムで、相手の攻撃をガードしたときにボタンを連打すると、相手を押し戻すという防御手段。ガード中に入力するのはガードキャンセルと同じだが、今回ガードキャンセル技が弱体化しているので、確実性を求めるならアドバンシングガードをオススメする。主にチェーンコンボをガードしてるときに使い、押し戻したあとは反撃に転じる。

相手の攻撃をガードしているときにボタンを連打する。連打するボタンの威力によって相手を押し戻す距離が変化するぞ。防戦からの脱出手段としてはガードキャンセルより頼れる。

ヴァンパイア セイヴァー 勝利へのポイント

連続技を覚える

どのキャラを使うにしても、まずは連続技を覚えておきたい。それはもちろん破壊力が優先されるが、そのあとの攻めが持続できれば、なおさら良い。

最低でもチェーンコンボは確実にマスターしておきたい。

危ないときは避難

体力ゲージに白い部分が増えてきたらガードを固めるなどして、その回復を待とう。次の攻めを展開するのは、回復を待ってからでも遅くはないはずだ。

白い部分は時間とともに回復する。体力的に不利なら回復を待とう。

強い攻め方を覚える

各々のキャラには強い攻めパターンが存在し、それを実践することが対戦での常套手段となる。中段と下段の揺さぶりができるキャラはかなり強力だ。

ダッシュ攻撃が中段になるキャラはそれを多用することになる。

あとは心理戦の駆け引き

上記の全てがそろって始めて一人前となる。そこからは相手との心理戦となり、駆け引きが繰り広げられる。相手を術中にハメた方が勝利を収めるのだ。

相手の動きを読んで対処する。キャラ能力の差は駆け引きで補え。

サターン版にもいるのか？

最終決戦奥義“無式”

ついに奥義が完成。闇払いから始まり、分身をまといつつ連続攻撃を仕掛ける技。

天地覇煌拳

純粋なる正拳突き。リーチはあまりないが、内に秘めた破壊力は想像を絶する。

KOF'97

THE KING OF FIGHTERS'97

●SNK●3月26日発売予定●ソフト単体5、800円
拡張RAMカートリッジ同梱7、800円
●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

特報 SPECIAL REPORT

2つのモードによるシステムの違いをチェック!

今回のKOFには各キャラクターに2つのモードが用意されている。今回はそのシステムの違いを中心に紹介していこう。

共通システム

ふっ飛ばし攻撃

強力な判定を持ち、前作では猛威をふるった攻撃だが、今回は、判定の発生が遅くなっていたりと、控えめな性能になっているようだ。

ヒットすると相手を吹き飛ばす攻撃。

共通システム

ガード弾き

数多くの攻撃をガードさせて、相手のガードを強制的に解くというシステムは今回も健在だ。うまく次の攻めを展開しよう。

蓄積量は見えないので狙って弾くのは難しい。

鳳凰の舞

炎をまとって空中から攻撃。その軌道が絶妙で、めくりを狙いやすい特徴がある。

ドリル
相手を捕まえて殴る蹴るの乱れ打ち。ボタン連打で攻撃方法も異なるぞ。

共通システム
受け身

転倒する攻撃を受けたときに、受け身をとって地面への叩きつけを回避するというシステム。起き上がりに攻め込まれるスキをなくせて、攻めのテンポが崩されないという魅力を持っている。

攻防のテンポが崩れないのは嬉しいが、中には受け身をとれない攻撃も存在する。

共通システム
挑発

文字通り相手を挑発する手段。キャラクターによって挑発手段も違い、それぞれの所要時間も異なる。攻撃判定もなければ無敵状態になるわけでもなく、単なる挑発なのだ。戦意喪失中の相手を奮い立たせる効果がある？

相手を罵倒する者やファイティングポーズをとる者、中には突然携帯電話をとり始める者まで…。

共通システム
バックステップ

危ないときや様子を見たいときにはこのバックステップを使うことになる。これは後方へ跳び退く行動で、相手との距離を広げることができるというもの。前作にも存在した動作だが、性能そのものに変化はないぞ。

相手との距離を広げれば安全だが、それは相手も同じ。相手に考える時間を与えてしまうことにも。

共通システム
ノーマルジャンプ

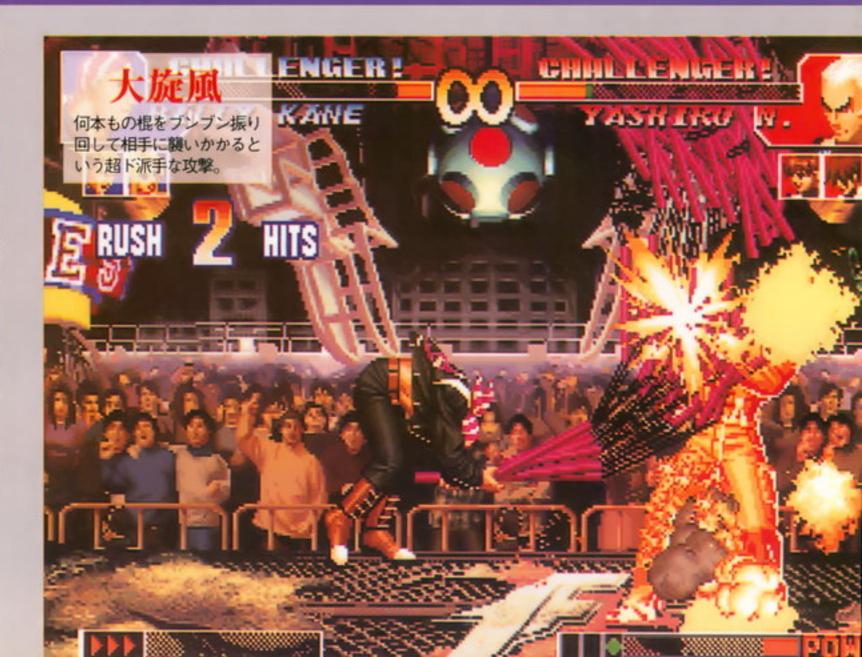
2つのモードの大きく異なるのがジャンプ軌道にある。その違いについては次のページで詳細するが、通常のジャンプについてはどちらも同じ軌道を持っている。操作も同じで、上要素へ十字ボタンを押すだけていい。

ジャンプ軌道はキャラクターによっても異なる。ジャンプ中は一回だけ攻撃を出せるぞ。

共通システム
援護攻撃

プレイヤーキャラが気絶状態に陥ると、パートナーが援護攻撃を仕掛けてくれる。この援護攻撃は、パートナーがまだ元気な状態で、なおかつ現在闘っているキャラとの相性が普通以上という条件で実行される。今までにもあったシステムだが、今回からはキャラ選択画面でXボタンを押すとキャラ同士の相性が顔マークで表示されるので、視覚的な判断が可能である。

連続技が強烈なこのゲームで気絶するのは絶望的なこと。すばやく援護を要請しよう。

大旋風
何本もの棍をブンブン振り回して相手に襲いかかるという超ド派手な攻撃。

緊急回避／攻撃避け

このゲームには相手の打撃技を回避する手段が用意されている。しかし、その手段はモードによって異なり、同時にその使い方やその後の戦術も大きく変わってくる。エキストラモードの回避手段は「攻撃避け」というKOF'94に採用されていたシステムが継承されており、無敵時間が長くスキが少ないという長所を持っている。アドヴァンストモードの方は「緊急回避」で、プレイヤーの任意の方向（前後）へ転がるように移動する。無敵時間は短いものの、移動手段として使えるのが魅力だ。また、どちらも一長一短の特徴を持つ回避手段となっている。

エキストラモード

その場で回避動作をとるが、動作中には投げられ判定が存在するので投げ技には一方的に負ける。

アドヴァンスドモード

前転と後転はプレイヤーが任意で操作できる。安全に回避したいなら後転、避けつつ接近したいなら前転が好ましいが、どちらもスキがあるので多用は禁物だ。

前転は相手の近くで実行すると背後へまわりこむことができる。また、ダッシュしながら行うことで、通常のものよりも長い距離を移動することができる。

ダッシュ

エキストラモード

ダッシュとは歩行より速い移動手段で、やはり２つのモードに用意されており、それぞれの能力も異なる。エキストラモードは一定距離をショートジャンプするように移動し、アドヴァンストモードの方は自由な距離を走り続けることができる。前者は移動速度が速く、接近して投げ技を狙うときに有効。後者は攻めの補助的な意味合いが強い。

前方へジャンプするように移動する。速度が速く、動作後のスキが少ないので、奇襲の投げ技が有効だ。

アドヴァンスドモード

走る距離は任意で調整できる。この状態でジャンプすると軌道が通常のものと比べて異なる。

投げ技はずし

アドヴァンスドモード

ガード不能の攻撃手段である投げ技に対して有効な回避手段がこの「投げはずし」で、相手の投げ技をノーダメージで返すことができる。ただし、この投げ技はずしは通常の投げ技に対してのみ効果があり、必殺技や超必殺技などの投げ技には無力である。また、この手段はアドヴァンストモードだけの特権になっており、エキストラモードでは、例え通常の投げ技でもはずすことはできないのだ。

投げ技を狙われそうなときはコマンド入力の準備をしておくといい。入力が遅いとはずせないぞ。

ジャンプ

エキストラモードとアドヴァンスドモードで大きく異なるのが、ジャンプ軌道の種類だろう。エキストラモードには通常ジャンプと、それより飛距離のある大ジャンプの2つが用意されている。が、アドヴァンスドモードには、通常のジャンプの他に、小中大の3つのジャンプが用意されている。こればかりは、ジャンプ軌道を使い分けることができるアドヴァンスドモードの方が若干有利である。特に小と中のジャンプは攻めの基点ともなるために、欠かせない存在となっている。以上のことからも守り重視のエキストラと、攻め重視のアドヴァンストの違いがわかるだろう。

エキストラモード

アドヴァンスドモード

パワーゲージシステム

画面下部にあるパワーゲージ。これは戦闘中の行動によって徐々に蓄積されていくもので、ゲージが溜ると攻撃力が向上したり一撃必殺の超必殺技が使えるようになったりする。これもまたエキストラモードとアドヴァンストモードで手法が異なっていて、前者は自らパワーを溜めて発動することができ、後者はパワーゲージが3つまでストック可能で、さらにそれを任意で発動できるようになっているのだ。

エキストラモード

今までのシリーズと同じように、自らパワーを溜めることができる。パワーがMAX値まで溜った時点でパワーアップを遂げ、攻撃力などが向上する。そこから徐々に溜ったゲージが減少していく。また、パワーアップ中には超必殺技を一回出すこともできるのだ。短所としては、パワーを溜めているときに無防備になってしまうことが挙げられる。

アドヴァンスドモード

今回新しく採用されるゲージシステム。まず、ゲージは必殺技を出したりすることで徐々に溜り、1本全て溜るとストックされる。ストックは最大3つまでで、その数だけパワー開放や超必殺技がいつでも使用可能になるのだ。パワー開放した状態で超必殺技を出すとMAX版の超必殺技が出る。

パワーの開放がプレイヤーの任意で行えるのが嬉しい。チャンスを狙おう。

こちらは自らパワーを溜めることができる。相手のスキをついて溜めるのが常套手段となる。

『エーベルージュ』の

時空を超えた遥か彼方の宇宙に存在する"ワーランド"。かつてこの世界は、女神エーベによって存続の危機を救われた。それは神話「エーベルージュ」として、長く語り継がれてきた。

そんな中、考古学者ザクセンは、近い将来ワーランドに再び危機が訪れることを予感。彼は魔法学園を創設し、神話に語られている救済の手がかり「創造魔法」の使い手を育てようとする。だが、使い手はなかなか育たない。一計を案じたザクセンは、自らが選んだ生徒だけが通う、7番目の"トリフェルズ校"を創設したのだった。

去年、サターンでも発売されたあの「エーベルージュ」が、装いも新たに「スペシャル」として帰ってきた。ノイシュや懐かしいあの娘たちが、また笑顔で迎えてくれる。もう一度、逢える。

主人公は、かつて過ごした懐かしのトリフェルズ校に帰ってきた

特報 SPECIAL REPORT

完成度60%

エーベルージュ スペシャル

Eberouge Special

●タカラ●7月発売予定●恋愛育成シミュレーション●5,800円●全年齢推奨

世界の救済……
ユレーション再び!!

舞台は高等部の1年9カ月間

前作「エーベルージュ」では、9歳〜10歳の2年間（前編）と、14歳〜16歳の3年間（後編）の2部構成だった。今回の「スペシャル」は、主人公が高等部に進級した夏、初等部を過ごした懐かしいトリフェルズ校に帰ってきたところから始まる。イベントはすべて、この高等部1年9カ月間にギュ〜っと凝縮。より充実した学園ライフを送れることは間違いなしだ。

ゲームの最終目的は、前作と同じく「創造魔法」を習得してワーランドを救うこと。だが、魔法の学習や学園行事を通して形づくられる人間模様が、その後のストーリーにも影響する。友情、恋、魔法、冒険、そして……。マルチエンディングが紡ぎだす数々のストーリーには、どんなドラマが隠されているのだろう？

初等部の頃のあどけなかった級友の姿は、アルバムで見ることができる

育成は、カレンダーに沿って、週単位でスケジュールを入力する。画面もグ〜ンとパワーアップ！

美しく成長した かつてのクラスメイト達

ラジオドラマと同じ豪華声優陣

声優キャストは、文化放送「三石琴乃のエーベルージュ伝説」（毎週木曜21：00〜21：30）内のラジオドラマと同じ。もちろんゲームは、ごく一部のキャラクターを除いて、フル音声化されてるぞ。ラジオドラマのファンも期待して待て！

CDも続々リリース

7月のゲーム発売まで待てないキミは、CDで感動を先取りちゃおう！　ソフト発売に先立って、オリジナルサウンドトラックや、ラジオドラマCD「トリフェルズ学園物語」などが発売されるぞ。サントラは6月、ラジオドラマはVol.1〜3が、それぞれ4・5・7月に発売の予定（いずれも東芝EMI）。今後も最新情報に目が離せない！

新イベント、隠しイベントも

シナリオやグラフィックを大量に追加。ドキドキのお色気イベントもある!?　さらに発売中の「エーベルージュ」データがあれば、スペシャルイベントも発生とか。待て、続報!!

前作『エーベルージュ』のデータがあると何かが起こる!?

懐かしの前作、データはまだとってあるかな？　なければ今から作っておけいっ！

特報 SPECIAL REPORT

無人島物語R

Survival life in the uninhabited region

ふたりのラブラブ愛ランド

- ケイエスエス
- 恋愛サバイバルシミュレーション
- 5月発売予定
- 予価5,800円
- 18歳以上推奨
- 1人プレイのみ

あの無人島物語シリーズの最新作をサターンに移植!

ケイエスエスの看板パソコンソフトとして名が知れわたっている「無人島物語」シリーズが、サターンにも登場することになった。極限状況に置かれた男女6人のサバイバル生活に、恋愛感情も入り乱れるという独特なシミュレーションだ。

孤島生活と恋愛!?2つのサバイバルで生き残れ！

都会生活しか知らない若者たちが、いきなり南海の無人島でのサバイバル生活に放り込まれたらどうなるか？　そんな独特な設定とシステムで人気を博し、これまでに数々の続編（現在は5作品まで）が作られてきたのが、この「無人島物語」。もともとこのシリーズは、パソコン系を中心に発売されてきたため、コンシューマ系ではあまり知られていなかったが、このたびめでたくサターンにも移植されることになった！　ちなみに今回移植されるのは、去年Windows版として発表されたばかりの最新作「無人島物語R」だ。そのゲーム内容は、無人島でのサバイバル生活と、女の子たちとの恋愛の2つの要素が基幹となっている。

事の発端は、大学生の主人公がその男友達2人、そして8人の女の子たちとハワイへ旅行したことから始まる。主人公は、ふだんからかけもちで家庭教師のアルバイトをしており、ある生徒の両親から“成績が上がったお礼”として、全員ぶんの旅費をプレゼントされたのである（太っ腹！）。現地に着いた彼らは、ハワイ諸島の近くの無人島へ、モーターボートでクルージングに出かける。ところが、いざ本島へ帰ろうと浜に戻ると、ボートがいつの間にか流されていたのである。そして彼らのサバイバル生活が始まった……。

無人島生活のメンバーは6人で

この物語には、主人公を含めて主要人物が11人登場するが、無人島に取り残されるのはそのうちの6人まで。というのも、冒頭でボートに乗るメンバーと、その場に居合わせなかった者の2組に分かれるためである。

島に残される者は、実は導入部の会話でさりげなく決定されている（写真はパソコン版）。

この島には何かが隠されている?

これがメインのマップ画面。6人のメンバーが3組に分かれて、それぞれが午前と午後の2回ずつ行動するというシステム。サターン版では、パッドで操作しやすいように、デザインが大幅にリニューアルされている。

●基本は探検と調査

島に着いたばかりの時は、近くで見つけた古い小屋以外、周囲はまったくの未知の場所。そこで、まずは“探検”と“調査”コマンドで島の全貌を調べあげていくことになる。“探検”は、1エリアぶんの範囲に何があるかを調べるコマンドだ。その際何か特別な場所を発見したら、今度は“調査”でさらに詳しく見ていく。すると、食材やアイテムが見つかることもあるのだ。

●食材をおいしく料理

調査で発見した食材は、フルーツ系ならそのまま食べられる。だが、中には道具を使って調理しないと食べられない特殊な食材もあったりする。また、複数の食材を組み合わせて、おいしい料理（単品よりも回復効果などが大きい）に仕上げることも可能で、これがゲームの楽しみの1つにもなっている。多彩な食材があれば、海鮮料理やサラダ、はてはスキ焼きまで作れる！

極限状況にめばえる恋愛感情

最初は極限状況におびえる女の子たちだが、一緒に行動していくうちにうちとけていく。服に入った虫を取ろうとしたり、あやしげな装飾に凝ったりと、さまざまな事件も。

このゲームはあくまでサバイバル生活シミュレーションがメインだが、もう1つ忘れてはいけないのが恋愛要素の部分。主人公と男友達1人、そして生徒（家庭教師のね）たち4人は、最初は日々を生き延びるだけで精一杯だ。しかし、島での生活に慣れてくると、異性を意識するだけの心のゆとりも生まれてくる。そして……。

楽しいはずのリゾート生活が一転して漂流生活に！その時彼らは？

救出者は来るのか？　それともこのまま原始生活？　無人島生活を余儀なくされた、バラバラな個性の持ち主たち。そんな彼ら（彼女ら）のプロフィールを紹介。

朝霞 瞳

【あさか　ひとみ】

●年齢：20歳●星座：蟹座
●血液型：B型
●私立喜多野大学
文学部に在籍（2年生）

主人公の後輩。過去は一時期つきあっていたこともあるが、モデル業にスカウトされたことを機に彼女から離れていった。負けず嫌いで気が強く、感情もはっきり出す。体を動かすことも好きな行動派（声優：井上喜久子）。

主人公の"人となり"

この物語の中心人物である主人公は、幼い頃に両親を亡くして以来、自力で生活してきた青年。現在は家庭教師のアルバイトをこなす大学生。真面目で責任感の強い性格もあって、教え子からの評判は良い。島でも自然とリーダー的役割におさまる。

主人公の顔は、作中ではっきり描写されることはないが、とりあえず人並みらしい？

高遠 昇

【たかとお のぼる】

●年齢：22歳●星座：山羊座
●血液型：A型
●私立喜多野大学
法学部に在籍（3年生）

主人公と同学年の友人。硬派なスポーツマンタイプで、異性とのつきあいにあまり興味がない（声優：伊藤健太郎）。

中嶋 理香

【なかじま りか】

●年齢：23歳
●星座：牡羊座
●血液型：B型
●国立城東大学理工学部
に在籍（4年生）

元祖「無人島物語」にも登場。2年前に帰還したというのに、またもや同じ島に取り残された不幸な人物。主人公が密かに憧れている、大学の先輩（声優：井上喜久子）。

真下 裕樹

【ました ひろき】

●年齢：22歳●星座：蠍座
●血液型：B型
●私立喜多野大学
文学部に在籍（3年生）

同じ大学に通う、主人公の友人。典型的な遊び人で、つきあった女性の数と、その扱いには絶大な自信をもつ（声優：森久保祥太郎）。

"無人島物語"シリーズの漂流記

パソコン版を中心に数々の続編が作られてきた「無人島物語」。ここでは、その歴史を振り返ってみよう。1作目から「R」までの、時代の流れに合わせた変遷が感じられるはずだ。

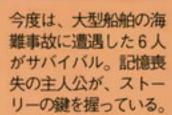
無人島物語

無人島物語シリーズの元祖となる作品は、まず'94年にPC-98版で登場。この設定は当時としても斬新だった。

旅客機墜落事故で無人島に漂着した6人が、協力して生活していく。最終目的は、島からの脱出手段を講じること。

無人島物語2

2作目は、続く'95年にPC-98版で登場。基本システムを踏襲しつつ、アイテム作成などの要素がより緻密に。

今度は、大型船舶の海難事故に遭遇した6人がサバイバル。記憶喪失の主人公が、ストーリーの鍵を握っている。

無人島物語3

大きな地殻変動で文明が崩壊した世界が舞台という、これまでとはスケールが異なる設定でリリース。'96年にPC-98版で発売された。

戦闘がシミュレーションRPGふうで、さらにパーティーキャラも最大100人と、ゲームシステムも大幅に変更されているのが特徴。

薗村 董子

【そのむら とうこ】

●年齢：13歳
●星座：獅子座
●血液型：O型
●私立条明女子学園
中等部に在籍（1年生）

子供らしい明るさと元気にあふれる、かわいい妹的な存在。主人公の教えもむなしく、勉強は苦手。（声優：小西寛子）。

●年齢：17歳
●星座：天秤座
●血液型：A型
●私立湘南学院
に在籍（2年生）

学校では学級委員と生徒会長を兼任する才媛。控えめな感じだが、誰とでも折り合う協調性をもつ（声優：白河真由）。

森下 奈都野

【もりした なつの】

藤岡 未帆

【ふじおか みほ】

●年齢：13歳
●星座：双子座
●血液型：O型
●私立条明女子学園
中等部に在籍（1年生）

薗村董子と大の仲良し。こちらも負けず劣らず元気いっぱいだが、趣味が貯金という現実主義者（声優：高野直子）。

橋本 優希美

【はしもと ゆきみ】

●年齢：18歳
●星座：乙女座
●血液型：A型
●私立聖パトリシア学院
高等部に在籍（3年生）

小さい頃から入退院を繰り返してきたほど病弱な女の子。突然の無人島生活に対応しきれるかが不安である（声優：中川亜紀子）。

●年齢：16歳
●星座：魚座
●血液型：AB型
●都立南高校に在籍
（1年生）

人と接するのが極端に苦手で、めったに表情を変えない、影のある少女。主人公とさえも必要以上に話さない（声優：南央美）。

漆崎 柚香

【うるしざき ゆか】

立原 希羅々

【たちはら きらら】

●年齢：16歳
●星座：射手座
●血液型：AB型
●私立堀倉学園
高等部に在籍（1年生）

見た目だけでなく、性格も言葉遣いもほとんど同年代の少年そのもの。しかも、"女らしい女"が苦手（声優：池澤春菜）。

無人島物語X

シリーズ初のアダルト向け作品（18禁）。システムは原点に帰ったものになった。ちなみに、この作品からWindows対応に。'97年発売。

ある国の実験台として送られた主人公が、3か月のサバイバルに挑む。島を徘徊する殺人鬼とも戦わねばならないという、戦慄の設定。

無人島物語（SFC版）

これまでのシリーズは、FM-TOWNS版なども発売されてきた。その移植版の中で最もメジャーな作品がこのスーパーファミコン版。

内容は元祖「無人島物語」の移植となっているが、コンシューマ向けにグラフィックが一部手直しされている。発売は'96年にされた。

無人島物語R

そして、今回サターンに移植されるのが、この最新作。舞台は1作目と同じ島で、その2年後。原版はWindows作品。'97年発売。

これまでと異なり、島からの脱出よりも、生活サバイバルと女の子との恋愛シミュレーション要素が重視された、ライトな作りだ。

FRIE
フレンズ
特報
SPECIAL REPORT
●NECインターチャネル●今夏予定●価格未定
●恋愛アドベンチャー

～青春の輝き～

ヤッホー！久々の情報公開は新着画面＋声優の発表でお送りしま～す！

「おぉ～っ!?　こ、この男心をくすぐる女の子たちは……」この見開きを見て、そう感じなきゃ男じゃない（?）……とまではいわないけど、見た瞬間、思わずときめいちゃう（死語）人はかなりいるんじゃないかな？　このナイスなイラストを描いているのは水谷とおる氏。そしてこのイラストはサターン版オリジナルとして使用されるビジュアルシーンの描き下ろし原画だ。読者の中にはこのイラストを見ただけで満足しちゃったという人もいるかもしれないが、今回は久々の情報公開なので、ここでこの作品について簡単におさらいをしておこう。

この「フレンズ」はパソコン版で、すでに発売中の「同窓会」のサターン版リメイク作。中学時代の同窓会を兼ねて、星降里高原へ6泊7日の旅行に来た13人の男女が繰り出す淡い青春を描いた恋愛アドベンチャーだ。今回は新着画面&待望の声優発表をメインにご紹介。気になる発売日は「夏」だ！

星降里高原

MAP画面にも新要素が追加！

13人の男女は、6泊7日に渡ってペンションで宿泊することになる。ペンションの外に出てみればそこは星降里高原。澄んだ空気に、あふれんばかりの大自然。そして高原内にはここで紹介している多数のスポットが存在する。ここは、気になるあのコをスポットに誘ってあんなコトやこんなコトを……するかどうかはともかくとして、デートするのにもってこいの場所なのは間違いないゾ。ふだん女の子はこれらのスポットのどこかに出かけて遊んでいる。だから女の子とデートするには、まず目当てのコのいる場所を探す必要がある。サターン版では、左記のような新要素を追加することで、女の子を探すのがグッと楽になる。せっかく出向いても誰もいない、なんてことはないのだ。

ブルーフォレスト

CHECK!
スポットのビジュアルがクローズアップ！
カーソルの移動先のスポットが“にゅい〜ん”とクローズアップされ、どんな場所なのかが一目でわかるようになった。

CHECK!
キャラのいる場所がシグナルで点灯！
その場所に人物がいる場合には、それを表すシグナルがつく。ただ、誰がいるのかまではわからない。

時刻はどうなる？
パソコン版では時間が経過するフラグがわかりずらかったのだが、サターン版ではどのようになるのだろう？

ペンション

これは宿泊するペンションの中。これも高原マップと同じく人物のいる場所はシグナルが点灯する。

星降里高原の夜、みんなで花火大会を鑑賞中。夜空に打ち上げられる花火を見ながら、みんなそれぞれ胸中では想う人物のことを考えているのかも……。キミなら誰を想う？

星降里ファンタジーランド

※マップ画面の写真は開発中のものです

星降原牧場

かざぐるま

イーグルネスト

ゲームセンター

新星降里駅

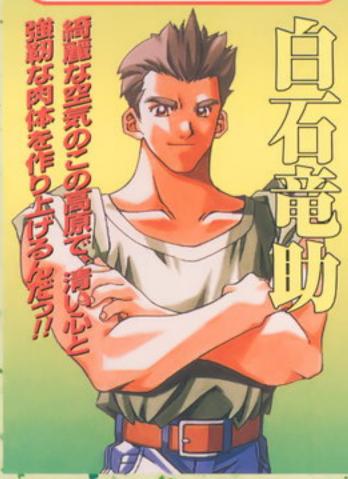
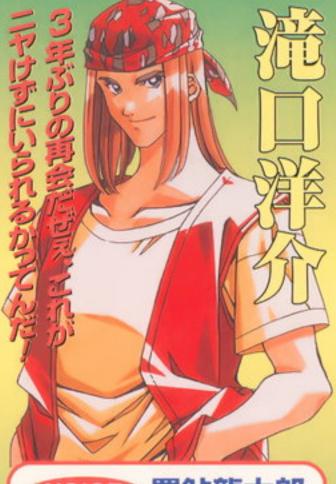
戯れる瑞穂とみどりを少し離れたところから見つめる竜介。竜介の狙いはこの2人のどちらかなのか? それにしても、みどりと竜介の頭にある共通した水しずく状の冷や汗が気になるんですけど……。

主人公には常にライバルが……?

新着画面を見て、女の子の周りにいる男性キャラを「ジャマだなぁ」と思う読者もいると思うが、彼らは実際にゲーム中でも主人公のジャマ(笑)をしてくる。彼らもやはり“男”なので、高原にただ遊びにきているわけじゃなく、隙あらば彼女を作ろうと思っているのだ。左頁で紹介してるように、主人公は目当ての女の子と仲良くすべく、あちこちへ移動することになるのだが、当然、他の男性陣も目当ての女の子と仲良くなるべく、主人公の見えないところで隠密行動をとっている。そして、時には彼女を巡って三角関係になることもあるだろう。ここで主人公は恋愛と友情の板挟みに……。

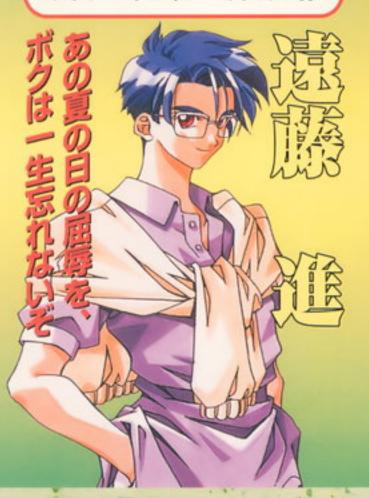
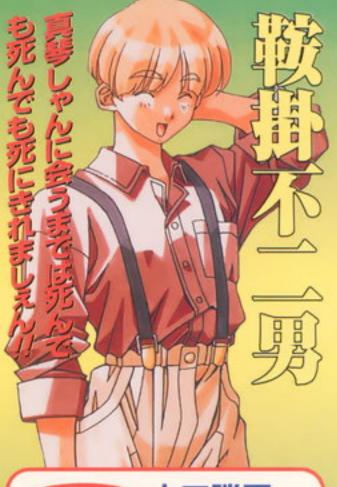
若林鮎
ホント、こういう幼なじみを持つと苦労するんだ
佐伯夏奈子
すいませぇ〜ん！ 竜助先輩見ませんでしたかぁ！
VOICE 豊嶋真千子
「地獄先生ぬ〜べ〜」の中島法子、「センチメンタルグラフティ」の杉原真奈美が主な経歴。清純派の女の子役が多いみたいだけど、本作ではどうなる？
VOICE 桑島法子
「機動戦艦ナデシコ」のミスマル・ユリカ、「スレイヤーズ」のフィリア役。「同窓会」で人気ナンバーワンだった鮎が、どんなふうに表現されるのか楽しみだね。
村田深雪
私達って巡り会う運命だったのかもしれない
緒方静香
今さら…あの時の言い訳はしない
VOICE 松本梨香
「ポケットモンスター」のサトシ、「忍空」の風助など、男の子役が多い。本作でも男まさりの静香役は、やはり適役といえるのでは。
VOICE 高橋美紀
「聖戦士ダンバイン」のシーラ・ラバーナ、「Gu-Guガンモ」の市ヶ谷あゆみなど、マニアック（？）な役柄が多い。深雪ではどんな翔びっぷりを見せてくれる？
声優も決定！
さぁ〜、ある意味でメインイベントともいえる声優がついに決定！　鮎や瑞穂はどんなヴォイスで語りかけてくれるのか？
小早川瑞穂
私のことなんて心配しないで。大丈夫なんだから……。
秋山みどり
ちょっと達也、世の中って不公平だと思わない？
狩野真琴
そういうやさしいトコ、昔とちっとも変わってないのね
青木桃子
あ、いけない！ まだお買い物が残っていたんだわ！
VOICE 浅田葉子
「ぼくのマリー」のマリー、「同級生if」の加藤みのり役。本作で一番年上の女性である桃子だけに、落ち着いたヴォイスになると思われるが？
VOICE 水谷優子
「ちびまる子ちゃん」の田町ひろみ、「天地無用！」の美星役。常に不二男に追いかけられる真琴は職業モデルという、花形職業の持ち主でもある。
VOICE 吉田古奈美
「魔法騎士レイアース」の龍崎海、「魔法陣グルグル」のククリ役など。洋介との再会で二人の仲がどうなるのかも気になるとこだけど……。
VOICE 皆口裕子
「YAWARA!」の猪熊柔、「ドラゴンボールZ」のビーデル役など。とても可愛らしく、それでいてきちんと芯が通った声は、ある意味瑞穂にピッタリかもしれない

VOICE 堀内賢雄

「ミスター味っ子」の下仲基之、「ふしぎの海のナディア」のサンソン役。体育会系な竜助は夏奈子をただの後輩としか見ていないらしい。その心は？

VOICE 置鮎龍太郎

「スラムダンク」の三井寿、「地獄先生ぬ～べ～」のぬ～べ～先生役など。少しはみどりのことを考えてやれよ、と思うのだが……。

VOICE 堀川　亮

「GS美神」の横島忠夫、「ドラゴンボールZ」のベジータ役など。見た目はインテリ系の進だけど、実は……やっぱりイヤなヤツだったりして……ってフォローになってないぞ。

VOICE 山口勝平

「らんま1／2」の早乙女乱馬、「魔女の宅急便」のトンボ役など。不二男は本作の男性キャラクターの中で一番、憎めないカワイイ奴なのだ。

気になる発売日は?

恋愛ゲームの命ともいえる声優もこのように決まりました！　5～6月にはプライズ商品も発売され、ますますどんどん盛り上がっていく「フレンズ」周辺。夏休みぐらいには発売される……か？

GOODS NEWS

「フレンズ」プライズ商品も発売決定！ 5～6月はゲーセンへダッシュしろ！

今や恋愛ゲームに欠かせないと言っても過言ではないプライズ商品。「フレンズ」でも5～6月に発売されることが決定した。発売されるのはポスターヒーローズ、マグカップ、パブミラー、キーチェーンフィギュアの4種類。ゲームセンターで見かけたらぜひともチャレンジしてほしい一品だ。

フルスペックモーションもスタンバイOK！

情感あふれるシーンを絶妙に表現するのがフルスペックモーション。平たく言えば高解像度なアニメーションである。こちらも開発順調だ!!

Dungeon Master NEXUS

ダンジョン・マスター ネクサス

生きるために、喰うために、なにより日の目を見るために剣を振り、魔法を練り続ける

「ダンジョン・マスター」はダンジョンサバイバルライフのシミュレート空間である。モンスターはこちらが装備中、食事中、はては睡眠中だろうと、おかまいなしに襲ってくる。明かりのたいまつが燃え尽きればダンジョンは真っ暗になる。重い物を持って走ればスタミナは激減するし、すぐ空腹と乾きにさらされる。つまり、ただ生きていくだけでも、絶えず流れる時間と現象を意識しなければならない。普通のTVゲーム的な甘さを許さないシステムが、ポーズをかけない限り徹底して貫かれるリアルタイム性もあいまって、ほかに類を見ない独特の緊張感を生んでいる。現れるモンスターや入手できるアイテム、食糧に限りがある（一部を除く）ということも、この緊張感の醸成に一役買っているといえよう。

そして〝物体の存在感〟。たとえば、いらないアイテムを捨てたり、死んだ仲間の亡骸を置き去りにして先のフロアへ降りたとしても、その場へ戻ってくれば、きちんとそれが残っている。もちろん、この法則はクリアに必須なアイテムだろうと、つまらないガラクタだろうと変わることはない。見た目にはささいなことだが、前述のアイテム有限律も含めて、ゲーム的な〝リセット効果〟を排除しているのは斬新だ。

最後にもう1つ特記しておきたいのが、〝自由度の高さ〟だ。たとえば、重い石や食べ物、あまっている鎧など、本来武器としては使わないアイテムも、モンスターに直接投げつければダメージをあたえられたりする（ちゃんとした武器ほどではないが）。また、モンスターをスイッチで開閉する扉にはさんで倒したり、仕掛けを作動させるのに利用したりと、プレイヤーの考え方しだいでゲームの進め方は何通りにもなる。

「ダンジョン・マスター」の独創性を表現する言葉は尽きないが、単なるレベル上げRPGとは違う、独特なライフ感覚というものを、今回の記事で少しでも多くの読者に感じていただければ幸甚である。

ハルク

〝勇者の館〟に眠る18人のうちの一人。バーバリアンならではの強壮さがあふれる戦士で、腕力、ヘルス、スタミナ、ロード（最大持ち運び重量）といったパワー系パラメータが抜きんでている。まさに前衛で剣を振るために生まれてきたような男である。18人のなかで唯一マナがゼロなので、初期状態では魔法をまったく使えないが、それはそれで潔い。

●ビクター／ビクターソフト●リアルタイムRPG
●3月26日発売●6,800円●マルコン対応●全年齢推奨

メインスクリーン

「ダンジョン・マスター」を深く理解するためには、まず基本的な部分から。ここではプレイヤーのパーティーがダンジョンを移動する時のメイン画面の見方について解説。これはいちばん目にする画面だけに、重要な情報が集積されている。

メインスクリーンには、勇者たちの視点で見たダンジョンが表示されている。歩く時の操作は、方向ボタンで進みたい方向へ移動（Xボタンで向きを固定)。壁や床に何か気になるスイッチやアイテムがある場合は、Zボタンでハンドポインターを出し、方向ボタンでその場所に動かして（Yボタンでショートカットも可）さぐる。たいていの仕掛けや謎解きはこれで事足りる。

ポインターは勇者の手が届く範囲をさぐれる。左の場合、右のスイッチは押せるが奥の物は取れない。

ポインターの多彩な使い方

取る

アイテムに合わせてAボタンを押すと手に取る。Cボタンなら、直接バックパックに収納。

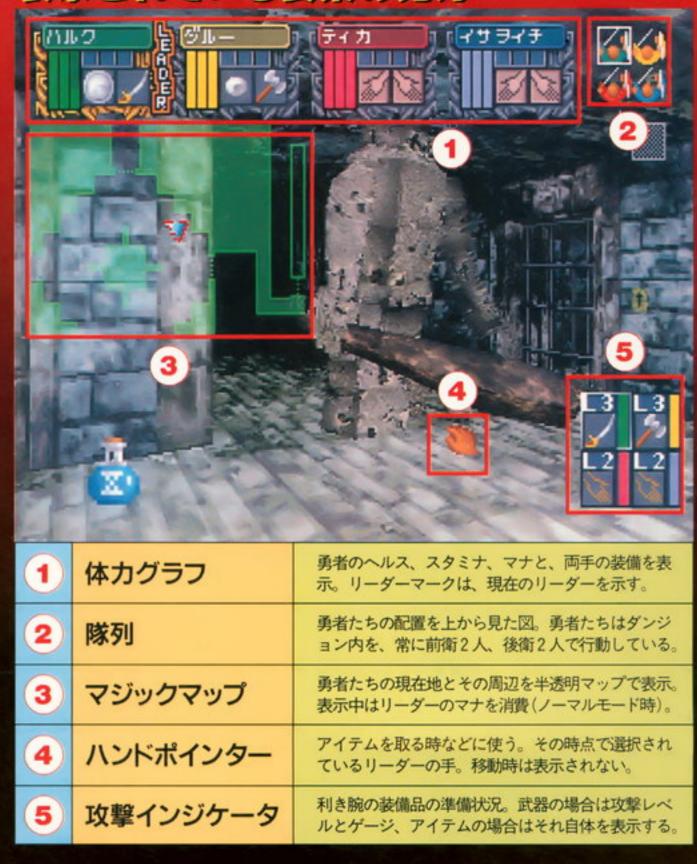
投げる

ポインターに何かを持った状態でAボタンを押すと投げる。もちろん何でも投げられる。

道具使用

道具の使用もポインターで。これは水場で革袋に水をくんだ場面。ほかにもいろいろあり。

表示されている要素の見方

	項目	説明
1	体力グラフ	勇者のヘルス、スタミナ、マナと、両手の装備を表示。リーダーマークは、現在のリーダーを示す。
2	隊列	勇者たちの配置を上から見た図。勇者たちはダンジョン内を、常に前衛2人、後衛2人で行動している。
3	マジックマップ	勇者たちの現在地とその周辺を半透明マップで表示。表示中はリーダーのマナを消費（ノーマルモード時）。
4	ハンドポインター	アイテムを取る時などに使う。その時点で選択されているリーダーの手。移動時は表示されない。
5	攻撃インジケータ	利き腕の装備品の準備状況。武器の場合は攻撃レベルとゲージ、アイテムの場合はそれ自体を表示する。

インベントリー画面

メインスクリーンのハンドポインターで入手した装備品やアイテムを使用する場合は、このインベントリー画面でまかなうことになる。隊列変更やデータのセーブなど、ほかのこまごました設定も、すべてここに用意されている。

推奨コラム　マルコンとリングメニューのビミョーなフィーリング

このゲームは普通のパッドでも不都合はないが、できればマルコン使用をお勧めする。頻繁に使うリングメニュー操作では、普通のパッドだと斜めに入れそこなうこともあるが、マルコンなら多少アバウトでもOK。戦闘でいい位置をとる時も、8方向以上に細かく方向移動ができるぶん有利だ。なにより方向ボタンを長時間酷使するだけに、柔らかいタッチの○ボタンのほうが指の疲れが少ない。多少の異論はあると思うがお試しあれ。

サターン版新設計の"リングメニュー"で各項目をスピーディーに選択

インベントリー画面へは、メインスクリーンでBボタンを押すと入ることができる。ここで選べる項目は右の8種類だが、注目したいのがサターン版で採用されたリングメニュー。もともとパソコン版はマウス操作だったが、サターン版はパッド（マルコン）で遊べるようにと、このシステムが新設計された。具体的な操作は、インベントリーの基本画面で方向ボタンを押すと、リングメニューの8方向それぞれに対応した項目が選択されるというもの。はじめのうちは、さほど実感しないが、慣れてくるとリングメニューを見なくても「この方向はこの項目」というように、感覚的かつ無駄なく操作できるようになる。そして、これが実に洗練されたシステムであることに気づくのである。

左側の写真が、基本画面のリングメニュー（ちなみにその右は装備のリングメニュー)。選択するとアイコン＋文字表示が出るので説明書なしでもやりたいことが選べる。また、それぞれの項目もリングメニューで統一されているので、必要としているコマンドに到達するまでの無駄な操作がほとんどない。

魔法

装備

隊列変更

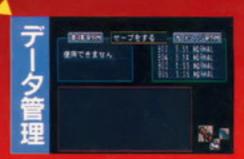
飲食

基本画面

マップ表示

道具

休息

データ管理

勇者

主人公セロンの意思を受け継ぎ、プレイヤーの分身としてダンジョン探索に身を投じるのは〝勇者の館〟に眠る18人の精鋭たち。洞窟内のクリスタルに封じられていた彼らに過去はない。前にあるのは濃密な闇とわずかばかりの光明だけ……。

ヒッサー

トカゲともワニとも恐竜ともつかない、謎の爬虫類ふう種族。平均以上の戦闘能力をもち、火に対する抵抗力も高い。わずかだが呪文を使えるだけの知恵も備えている。

ティカ

ごく普通の人間種族の女性。さすがに重い武器を扱う腕力や、肉弾戦での耐久度は期待すべくもないが、知恵と耐魔法力の高さは目をみはるものがある。僧侶と魔法使いの能力を伸ばしていけば、理想的な後衛としてパーティーを支えていくことだろう

ゲーム開始直後には、仮死状態にある主人公セロンのかわりにボルケス討伐に向かってくれる者を〝勇者の館〟で募ることになる。彼らには名前と初期装備、パラメータ以外の設定（過去や性格付け、といった）は用意されていない。こうした部分にもの足りなさを感じる人がいるかもしれないが、いくつもの試練をくぐり抜けるうち、むしろその〝そっけなさ〟が勇者への思い入れを深めさせてくれることに気づくはず。また、ここで〝自分だけの４人〟を悩みぬいて選抜することで、愛着も倍増するだろう。

勇者の館に眠る強者たち

勇者をクリスタルから解き放つ際、初期レベルなどはそのままでパーティーに加える〝復活〟と、レベルはすべてゼロになるがパラメータが若干上がる〝転生〟がある。後者だと、レベルアップはやり直しになるが、勇者に命名できる。

アレックス

アジジ

ダルー

イライジャ

ガンドゥ

ゴズモグ

ムラマサ

レイラ

セディー

ゴドー

ソンヤ

エルシア

ディギー

ウーツェ

ウーフ

パラメータの特性

勇者たちの能力をはかるパラメータは、右の６種類がメインとなっている。このほか重要なパラメータとしてヘルス（ヒットポイント、耐久度）、スタミナ（武器を振ったり、走ったりすると減る）、マナ（呪文を唱えるごとに消費）の３大パラメータもある。さらに、画面には表示されない謎のパラメータもあるが、それが何かは秘密。

パラメータ	説明
STRENGTH	力の強さ。これが高いほど直接攻撃の破壊力が大きい。重い装備も扱える。
DEXTERITY	機敏さ。高いと攻撃のヒット率がアップ。敵の攻撃もかわしやすくなる。
WISDOM	知恵。呪文の効果や、成功率に影響する。高いと消費したマナの回復も早い。
VITALITY	生命力。これが高いほど、ダメージの回復が早い。ヘルスの増加度もよい。
ANTI-MAGIC	魔法攻撃に対する抵抗力の高さ。当然、高いほうが魔法ダメージは少ない。
ANTI-FIRE	火に対する抵抗力。敵のファイヤーボール魔法などのダメージを軽減する。

戦闘

モンスターと出くわした場合、それを倒す方法は大別して2つある。まず1つは、武器による直接攻撃。これはその性質上、おもに前衛2人の仕事となる。後衛の2人は、モンスターを直接殴ったり斬ったりできないからだ。

直接攻撃する時は、前衛のどちらかにリーダーマークを合わせ、Aボタンを押す。すると、目前の手が届く範囲にモンスターがいれば、装備している武器で斬りつける。ただし一度攻撃した後は、武器をかまえ直す（攻撃インジケータのゲージが回復する）まで、再度の攻撃はできない。所用時間は武器によって異なるが、基本的には軽い剣なら早く、重い斧なら遅いという法則だ。ちなみに、攻撃インジケータにレベルが設定されている武器もある。この場合、攻撃後の待機時間を長くとるほどレベルが上昇する（最大3レベル）。それと同時にあたえるダメージも大きくなるので、効率を考えるなら最大レベルまで待機すべきだろう。逆に、レベルが1まで回復したらすぐ攻撃というのを繰り返して、手数の多さで勝負するという戦法もある。

後衛は直接攻撃できないが、飛び道具は使える。これだと4人がローテーションを組んで無駄なく戦える

呪文

モンスターを倒すもう1つの手段は、もちろん攻撃呪文だが、そのほかに回復、特殊な仕掛けの解除、照明手段など、サバイバルに欠かせない補助呪文も多々ある。その呪文のシステムも、他作品に類を見ない独創性を誇る。

呪文を唱えるには、インベントリー画面のリングメニューで選択するか、メイン画面でYボタンを押す。すると、まず唱える呪文のパワーを決定するメニューが出るので、そこで任意のものを選ぶ。次にエレメントのリングメニューが出るので、ここでもいずれかを選ぶ。以下、フォーム、クラスとアライメントのメニューが続いて出る。それぞれのメニューで1つずつ選び終わった時点でCボタンを押すと、呪文が唱えられるが、選んだシンボルの組み合わせが正しくないと何も起きない。正しい組み合わせは、落ちている巻物から情報を得るか、いきあたりばったりで試して発見するしかないのである。

攻撃用の呪文は、ある程度ならモンスターに向かって誘導されるので、完璧に狙いを定めなくても当たってくれる

呪文はシンボルをかけ合わせて唱える

パワー

まず呪文のパワーを決める。強いほど、消費するマナも大きい

エレメント

次にエレメントを選ぶ。簡単な呪文なら、この時点でも唱えられる

フォーム

今度はフォーム。当然、ここまでの組み合わせで使える呪文もある

クラスとアライメント

この段階まで選択するとマナ消費も大きいが、そのぶん強力な呪文に

視聴覚

ゲームシステムの把握も大切だが、それと同じくらい重要なのが、表示されている画面から得られる情報と、耳から入ってくる音。とくに効果音は聞きのがすと危険な場合もあるので、プレイ時はヘッドホンを使用したい。

ダンジョンには無数の仕掛けや罠が存在するが、これらをうまく切り抜けたいなら、視覚と聴覚を研ぎ澄ませよう。たとえば、閉じている扉があった場合、かならずしもそのスイッチが付近にあるとは限らない。しかもスイッチがプレイヤーの盲点をつくような位置にポツンとついていれば、うっかり見逃してしまっても不思議はないのだ。また、何に影響するのかわからない仕掛けがあったら、その手がかりはほとんどの場合効果音である。仕掛けを作動させた瞬間、影響する先が近場なら何らかの効果音が大きく、逆に遠くなら、かすかに聞こえてくるので、ある程度の距離が推測できるはずだ。この例だけでも、ダンジョン内では注意力がいかに大切かがわかるだろう。

この扉のスイッチがどこにあるかわかるだろうか？　この程度ならやさしいほうだが……

たいてい、何かの仕掛けに関係するフレッシャーフレート。物を載せたり、直接踏んだりしても何も起こらなければ、まず耳をすまそう

4つの特殊能力とレベル

「ダンジョン・マスター」は、あらゆる意味で一般的なRPGとは一線を画する独創性をもつが、それはレベルアップも例外ではない。しかし、よく噛みしめてみれば、それが最も自然で当たり前の形だということに気づく。

勇者には特殊能力（戦士、忍者、僧侶、魔法使いの4つ。職業とでも言うべきか？）が設定されており、それぞれが特定の経験を積むことでレベルアップしていく。普通のRPGなら、敵を倒したり、罠を解除することで一定の経験値が4人に均等に……という感じなのだろうが、「ダンジョン・マスター」には短絡的な"経験値制"は存在しない（厳密には似たものがあるが）。勇者は、特殊能力それぞれの性質に合わせた行動をすることで成長するのである。詳しくは以下を参照。

FIGHTER adept
NINJA journeyman
PRIEST apprentice
WIZARD craftsman

これは勇者の特殊能力を表示したところ。上から戦士、忍者、僧侶、魔法使いの能力を表す。それぞれ0～15レベルまで段階がある

戦士	モンスターにダメージをあたえる、ダメージをくらう、武器を振り回すことなどで成長する。レベルとともに、ストレングスやヘルスが上昇。
忍者	弓矢などの飛び道具を撃ったり、ハンドポインターで何かを投げることで経験が積まれる。レベルとともに、デクスタリティなどが上昇する。
僧侶	回復や毒消しなど、僧侶系の呪文を唱えると経験を積んだことになり、レベルが上がる。それに合わせてウィズダム、バイタリティ、マナなどが上昇。
魔法使い	攻撃呪文やマジックトーチ（明かりの呪文）といった、魔法使い系の呪文を唱えると成長。こちらはウィズダム、マナ、デクスタリティなどが上がる。

群雄割拠の戦国時代を統一せよ！

甦るシリーズ第３作目

現在、第７作目まで発表されている「信長の野望」シリーズ。本作は、その３番目に発売されたタイトルのリバイバル作である。ゲームの舞台は、中部日本から四国中国地方までに限定されており、東北地方以北や九州は登場しない。

ゲームの目的は、各地に割拠する大名から最大４名を選択・指揮して日本を統一することだ。内政や外交・軍事などのコマンドを使いこなし、勝利を目指そう。

各大名の下には武将がつく。有能な人材を集めることが、勝利への近道だ。

全国統一の瞬間。積年の苦労がようやく報われた？　天下統一はホント難事業だ。

国の基礎は年貢にあり

プレイヤーが戦争以外でお金を稼ぐチャンスは、毎年２回。３月の金、９月の米の徴収のときだけ。その時、民の忠誠度が高いと高収入が得られる。

課税はだいたい４割が限界。それ以上だと一揆が起こりやすい。

一揆発生！　あまり調子の乗って搾取するとこの有り様に……。

プレイヤー大名のパラメーターは？

本作では、ゲーム開始時にプレイヤーが選択した大名のパラメーターを多少いじることができる。気に入るまで試してみよう。

毛利元就の初期パラメーター。ここから少し変更できる。

信長の場合、初期パラメーターが異様に高い。変える必要なし。

内政の基本となる４つのコマンドを紹介！

コマンド	説明
開墾	領国の石高（米の生産量）を上昇させるときに使うコマンド。資金と政治力の高い武将が必要となる。石高が大きいほど、一回に集まる年貢の額も上昇する。
治水	石高が上昇すると、低下するパラメーター。この数値が低いと、いくら石高が高くても高い税収は望めない。できるなら常時70%程度の治水率を保ちたい。
町造	城下町に投資して、商業価値や文化度を上昇させるためのコマンド。「商業」や「文化」のパラメーターが高いと、商人が領国に滞在する可能性が高くなり、売買が容易になる。
民忠	領民の忠誠度を示すパラメーター。プレイヤーは「開墾」や「治水」・「町造」などの数値を上げることでしか、民忠度を上げることはできない。「徴兵」などで低下する。

米相場の眺め方 基本的に米相場は、価格が1.3以下のときが購入時で、1.4以上になると売り時となる。安いときに購入して、高いときに売りに出せば、それなりに儲かるのだ。

英雄豪傑のひしめく戦国の世でトップに立つのは誰？

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 戦国群雄伝

特報 SPECIAL REPORT

完成度 100%

●光栄
●４月２日
●5,800円●ＳＬＧ
●全年齢対象

サターンで復活する「信長の野望」第３弾！

「三國志」と並び、光栄の看板シリーズである「信長の野望」から、またひとつサターンに移植されることになった。今回のタイトルは「信長の野望 戦国群雄伝」。約400名もの戦国武将達が天下を掌中に収めんと熾烈な戦いを繰り広げられる歴史シミュレーションである。果たして天下人と呼ばれるようになるのは、いずれの武将なのか？

シナリオ1 群雄割拠

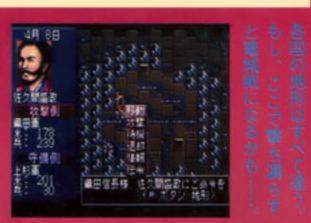
全国各地の戦国大名たちが繰り広げる激戦を描く。勢力的にはみな同レベル。

西暦1560年からスタートするこのシナリオでは、どの大名にそんなの目立った勢力格差はない。武田や上杉、毛利などが多少有利なだけだ。戦い方次第で誰でも、勝利者となれそうだ。

各国の地形はすべて違う。もし、ここで撃ち漏らすと籠城戦になるかも……。

他家と婚姻すると、友好度が上昇。

お金を渡して友好度をあげる。基本だ。

浪人が仕官を申し出てきた。許可するか否かはプレイヤー次第だ。

27人の大名が戦うバトルロイヤル

合計27人の大名が38の領地を巡って激闘を繰り広げる「群雄割拠」シナリオ。序盤からガンガン攻める大名もいれば、ひたすら守りに徹するヤツもいて、その行動パターンは結構豊富なものとなっている。

ゲームを進める際に注意したいのは、外敵と接する領地を極力減らしていくことだ。こうやれば、遊兵をつくることなく、効率的な部隊配置ができるぞ。

状況解説

西暦1560年から始まる本シナリオでは、まだまだ上杉謙信も武田信玄も元気。このふたりの戦闘力は非常に高く侮れないので、戦うときはくれぐれも注意されたい。また、織田信長も同様に戦闘能力が高いのだ。

ワンポイントアドバイス その1

本作の傾向として、嫌がる敵武将をムリに配下にすると、忠誠度が低くなり過ぎ、使いものにならない傾向がある。しかも、忠誠度はほとんど褒美でしか上昇しない。そこで、絶対味方にしたい武将以外はなるべく処分しよう。金は有効に使え！

長宗我部元親

領地はひとつだが、周囲には強力な大名がいない。やや有利。

三好長慶

近畿一円を支配する。周囲を敵に囲まれているが、何とかなるか？

今川義元

東海一の弓取りと言われた大名。信長に勝てるか否かが運命の分かれ道。

織田信長

周囲は強い奴等ばかりだが、人材の豊富さでカバーしたい。

シナリオ2 信長の野望

強豪のみが生き残った1582年。天下統一の足音が聞こえてくる！

弱肉強食の時代は最終段階を迎えた。27あった大名はわずか10勢力にまで数を減らし、織田家のみが勢力を伸長させた。新時代の旗手となるのはやはり信長か？

最後の最後まで奮戦する北条軍。しかし、もはや風前の灯火だ。

伊勢から近畿、近江を版図とした信長の勢いは圧倒的だ。

天下布武の号令をかけるのは誰だ？

残り10勢力といえども、結局、織田に対抗できそうなのは毛利・長宗我部・武田・上杉・北条の5家のみ。あとの4家は生き残っているというだけで、人材面でも国力的にも信長と張りあうだけの力はない。状況は圧倒的に不利だ。

これに対し、織田側は周囲すべてを敵に囲まれているとはいえ、敵に隣接していない安全な領国を数多く抱えているため、兵を補充しやすい立場にある。これを逆転するにはかなりの戦略が必要だ。

状況解説

織田に対する理想的な攻撃は、同時に異方向から攻撃を仕掛けることだ。こうすれば少なくとも、圧倒的な敵軍から攻めたてられる可能性は減る。とにかく敵攻め込まれないうちに軍備を整えよう。

ワンポイントアドバイス その2

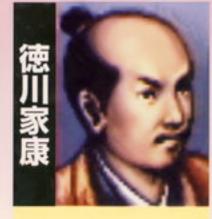
戦闘の勝利条件は色々あるが、そのひとつに食料が尽きる、というものがある。これを利用すると、強敵にも案外楽に勝てることがある。敵の食料には常に注意しよう。

毛利輝元

中国地方に5つの領地を持つ。兵力を姫路あたりに集中させよう。

上杉景勝

3方を強敵に囲まれているが、部下には優秀な人材が多く使える。

徳川家康

織田と武田に囲まれている。織田が武田と争っている間が勝負！

北条氏政

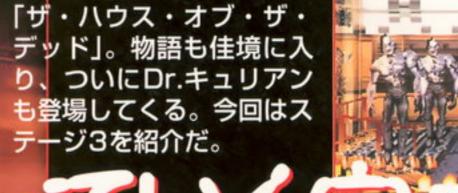
関東地方を支配。武田が徳川や織田と争っている間に領地を増やせ！

特報 SPECIAL REPORT

完成度 ？%

●セガ
●3月26日発売予定
●5,800円
●ガンシューティング
●2人同時プレイ可能

ついに完成が近づいてきた「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。物語も佳境に入り、ついにDr.キュリアンも登場してくる。今回はステージ3を紹介だ。

目に見えて上がっていく完成度！ステージ3を検証!!

STAGE3～真実～Truth

ハングドマンを倒し、再び館の内部に戻ると、今までとは違った、強力なゾンビ達が待ち受ける研究施設が現れた。かろうじてそこを抜けると、ついにDr.キュリアンが姿を現した……。

SCENE 守衛室

窓を蹴破るシーンがステージ3の最初のこのシーンだが、守衛室のガラスを叩き割り攻撃してくるゾンビも健在。特にガラスの飛び散る瞬間は、サターン版でも美しく再現されている。

SCENE 檻

檻の中に研究員が捕らわれているシーン。素早く檻のスイッチを打ち壊して研究員を助け出そう。ステージ3まで来ると、救出する研究員の数が減ってくる。体力を回復するところも少なくなるわけだから、研究員は、確実に救出していこう。

SCENE 工場

エレベーターを使い、地下に降りていくと、場所が開けた工場内を進んでいくシーンに突入する。エレベーターを降りていく時、襲ってくるゾンビや、遠くを歩いているゾンビなど、細かい所までしっかりと再現されている。

SCENE アーケード版と比較チェック！

クレーンを使ってプレイヤー達の前に降ってくるゾンビなど、工場ステージを象徴するような演出だ。右の写真を見てわかる通り、サターン版でも、健在だ。

アーケード版

クレーンを使って降りてくるゾンビ達。素早く撃てば、ダメージを与えることができるぞ。

サターン版

先のステージとは違って、襲ってくるゾンビ達も頭を使った方法？で攻撃してくるぞ。慎重に対応すれば大丈夫なはずだ。

暗闇に潜む6つの眼

SCENE ダクト前

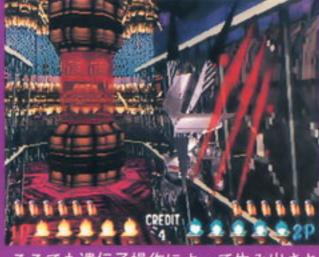
アーケード版

ゾンビに今にも襲われそうな研究員。素早くゾンビを撃ち研究員を救出しよう。ここで研究員を助けられないと分岐が起こり、この部屋の奥にあるダクト室まで遠回りをすることになってしまう。

サターン版

SCENE 研究室

先ほどの工場とはまた違った、研究室のような施設内を進んでいく。しかし、ステージ2の研究室とは違い、何かもっと大がかりな施設のような雰囲気を感じさせる場所だ。ここからは今までに比べると確実にパワーアップしているゾンビ達が襲ってくるため、気を抜くとすぐにやられてしまう。素早いリロードを心がけよう。エレベーターを使ってせり上がってくるゾンビなどの演出も良くできていたぞ。

ここでも遺伝子操作によって生み出されたゾンビ達がプレイヤーを襲ってくる。

地下に造られたナゾの大きな塔。ここでは何が行われているのだろうか？

SCENE Dr.キュリアン

ステージのボス戦の直前に、プレイヤーの前に初めて姿を現すDr.キュリアン。この事件の元凶であり、倒すべき相手だ。なぜ、このような屋敷になってしまったのか、なぜこのようなことを行っているのか。それを知りすべてを行ったのが、目の前にいる男Dr.キュリアンなのだ。ついにDr.キュリアンを追いつめた2人だが、それをものともせず、目の前で消え去ってしまう。それを追おうとする2人の前に巨大な蜘蛛の怪物が現れた。

STAGE3 BOSS

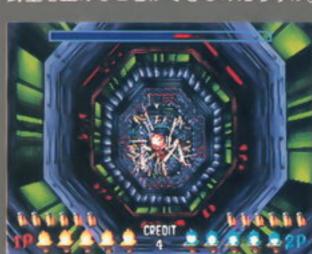
ハーミット hermit

8本の足をもった蜘蛛のような化け物。頭にはいくつもの目を持ち、妖しい光を放っている、それがハーミットだ。ハーミットとの戦いは、上から見下ろすように戦うことになる。長い足が邪魔でなかなか当てることができない。弱点の頭に素早く全弾を撃ち込もう。しかし、狭い通路の中なので、素早く動くステージ2のハングドマンよりは攻撃は当てやすいかもしれない。ある程度ダメージを与えると通路の奥に逃げ込んでしまう。ここから、腕で頭をガードしたり、尻から糸を吐いて攻撃してくるというようになるぞ。このボス戦も、下の写真のサターン版とアーケード版を比べてみても見劣りしないほどの再現度だ。このハーミットを倒せば、ついに最終ステージ。Dr.キュリアンの野望のナゾがすべて明らかになる。2人のエージェントはその野望を止めることができるのだろうか。

アーケード版

ENEMY

パーラー

ドレイクから進化したと思われ、より完成型に近い姿になっている。手に持つレーザーナイフは無限に補充される強敵だ。

バーナー

名前の通りバーナーで切りつけてくる。バーナーを持っているため、燃える物があるところには出現しないようだ。

ハリス

鉄球を振り回すパワフルなゾンビ。鉄球を投げられると銃ではどうしようもないので、素早く手を撃つか、頭を撃って倒せ。

今、明らかにされる「ぷよぷよダンジョン」のヒ・ミ・ツ

特報 SPECIAL REPORT

完成度 75%

わくわくぷよぷよダンジョン

入るたびに形を変える不思議な迷宮型アトラクションがいっぱいの「わくわくぷよぷよダンジョン」。今回はゲームの舞台となるテーマパークの謎に迫る！

●コンパイル	●RPG
●4月2日発売	●5,800円
●1人プレイのみ	●全年齢推奨

3色のオーブを集めることで新たなる道が開かれる！

最初から入場できる初心者向けのアトラクション「ぷよぷよダンジョン」を突破した冒険者たちに突如として突きつけられる謎の人物からのメッセージ。その声曰く、この迷宮にはまだまだ秘密が隠されており、今通ってきたコースはほんの序の口だという。そう言えば、アトラクションの出口付近に「オーブを掲げろ」うんぬんといった言葉の記された妙な扉があったけど……？　実を言うと、その扉の向こうには「どきどきコース」と名づけられたさらなる迷宮への入口があり、ワンランク上の冒険者のためのフロアが用意されている。もしどこかで鍵となる3つのオーブを手に入れたなら、ここへ挑戦するだけの実力は十分にある。臆せず挑戦してみよう。

前のフロアとは雰囲気もガラリと変わったニューコース。同じ「ぷよぷよダンジョン」とは思えないほど敵が強い！

これが問題の「どきどきコース」への道。ちなみに現コースの名前は「わくわくコース」。3つのオーブはどこにある？

それじゃあボクがスターライトステージを案内するね

ここは「ぷよぷよダンジョン・わくわくコース」クリアで入れるようになる光と音の世界がテーマのアトラクション。迷宮の作りは小さな部屋の外壁にそって狭い通路が張り巡らされている感じで、なんだか間取りの悪いアパートみたい。おかげで壁ひとつ向こうにあるアイテムまでたどり着くのに、ぐるっと遠回りしなくちゃいけないのがちょっと面倒かな。それから注意したいのがあちこちにたくさんある目に悪いワナやうるさいワナ。混乱させられたり、目の前がまっくらになったりして下手をすると敵よりもやっかいなので、状態変化を回復するアイテムを必ず1コは持ち歩いたほうがいいと思う。いざというときに役立つよ。

女の子の怪音波に等しい歌声に阻まれて入れなかったけど、入場券があれば通してくれるぞ。

迷宮の外周は敵がうろうろ徘徊していたりする。少しずつやっつけないとこんな大変な状況に！

主な出現キャラクター　スターライトステージ編

たまにしびれて少しの間動けなくなってしまうことがある。電撃攻撃は要警戒。

触れるとシビれる黄色いぷよ　きぷよ

雷属性の敵が多いこのダンジョンを象徴する黄色のぷよ。頭上から雷を落とす「ビリビリアタック」を使う。

小さな小さな弓兵隊　アーちゃん

手にした弓で遠くの位置から狙い撃ちしてくる。その上、回避能力が高く、攻撃が当たりづらいキャラだ。

幸い、このダンジョンは構造上、遠距離戦には向いていない。そのため、いまいち実力が発揮しきれていないようだ。こちらとしては助かるけど。

狙ったエモノは逃さない　かみなりうお

「てっぽううお」の一種だが、こちらは口から電撃を放ってくるから恐ろしい。動きが鈍いのが唯一の弱点か!?

広範囲をカバーする恐怖のサンダーブレス！

ブレスは扇状に撒かれるため、効果範囲はやたら広い。しかも、連発してくるのが痛い！

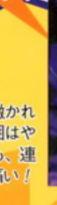
アイテムをガンガン使う散財家　スペクター

人の持っているアイテムを強制的に使わせてしまうイヤな攻撃を仕掛けてくる。壁すり抜け能力もある難敵。

とっておきの巻物を無駄に使われたり、マイナス効果のある薬を飲まされたり。えい腹が立つ。

Check the「WANA」

このダンジョンの主なワナを紹介

GO!

虹色光線のワナ

さまざまな状態変化を起こしてしまう目に悪いワナ。混乱、幻覚、マヒのいずれかの状態変化を起こす危険あり。

まっくらのワナ

目の前が闇に閉ざされてしまう。画面が暗転し、回復するまでは自分の位置以外は何も見えなくなるぞ。

アラームのワナ

けたたましいアラーム音が鳴り響き、こちらに気づいていなかった敵までいっせいに動き出してしまうワナ。

迷宮内には敵意のないモンスターもいたりする

敵意のないキャラはこちらから危害を加えない限り、攻撃してくることはない。話しかけると応対してくれたりするぞ。

ぷよぷよダンジョン どきどきコースへいざゆかん！

「わくわくコース」とは一変して手強いモンスターや凶悪なワナが続出の「どきどきコース」。今までに紹介した３つのアトラクションを制覇してきたプレイヤーたちにとっても気の抜けないような難易度だ。レベルをかなり上げてから乗り込まないとロクにフロアを歩くこともままならないかも。かつて出会った敵もパワーアップしての登場となるため、姿形が同じといえども油断は禁物。相応の苦戦を覚悟して挑むべし。

前のフロアでは貧弱だったキャラクターたちもここでは大幅にレベルアップ！　一撃が致命傷になるってことも……。

シェゾ
「このダンジョンの変わり方…
やはり　あの玉の力としか思えぬ

"あの玉"ってなに？

「ぷよぷよダンジョン」の前でシェゾが呟いた意味深なセリフ。彼はどうもアルルたちとは別の目的でこのテーマパークへ来たらしい。いつになく真剣な表情だけど!?

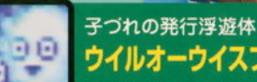
主な出現キャラクター

ぷよぷよダンジョン・どきどきコース編

おしりの針に御用心 ハニービー

空を飛んでいるため、地形を無視して移動できるのが強み。少し離れた間合いからでも攻撃してくるぞ。

時代錯誤的な口調が特徴の「ぷよSUN」からのニューフェイス。彼女の攻撃は少し離れていても届くので考慮に入れつつ戦おう。

子づれの発行浮遊体 ウイルオーウイスプ

あっちへふらふらこっちへふらふらと、動きの定まらないキャラクター。武器攻撃に対する耐性がある。

実体を持たぬため、一部の属性攻撃以外はたいしたダメージを与えられない。HP自体は少ないので、有効な特技をもって撃退にあたること。

剣技はピカイチ サムライモール

もぐらというだけあり、壁を掘り進みながら移動する能力を持つ。接近戦の攻撃力が並外れて高い強敵だ。

お守りの中には「斬り」の攻撃に対する耐性がつくものがある。早めに見つけて装備したい。

いやらしさナンバーワンの特技・アイテム奪取！

かわいい顔して手は早い スキュラ

倍速歩行、毒攻撃に加え、アイテム奪取という特技を持つ半身が犬のモンスター。盗られる前に倒すこと！

普通の攻撃を食らったほうがどんなにマシなことだろう。奪われても、倒せばアイテムが戻ってくることもある。

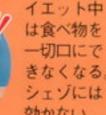
Check the「WANA」

このダンジョンの主なワナを紹介

GO!

ねずみとりのワナ

足を挟まれ、痛みのために一定ターンの間、歩けなくなるワナ。その場で魔法を使う等のことは一応できる。

体重計のワナ

女性にダイエットを決意させるワナ。ダイエット中は食べ物を一切口にできなくなる。シェゾには効かない。

ワンポイントアドバイス 備えあれば憂いなし！

ルルーの「浄気功」と魔法「ピュリファ」はあらゆる状態変化を治すことができる貴重な特技。ステータス異常を回復できるかが生死の分かれ目になることも非常に多いため、可能ならば早めに覚えておきたい特技の１つである。

浄気功

特技は奥義書、魔導書から学ぶことができる。見つけたらめっけもの。

わくわくぷよぷよダンジョン インフォメーション INFORMATION コーナー

アルル
「やったぁ！
ボクの勝ちだね！

「わくぷよ」のいろんなことがよくわかる情報ページのはじまりはじまり～。今週は主人公のボク、アルルがちょっと手強いボスについての話をしていくよ。初公開のアイテム識別法も紹介していくからよーく読んでおいてね。

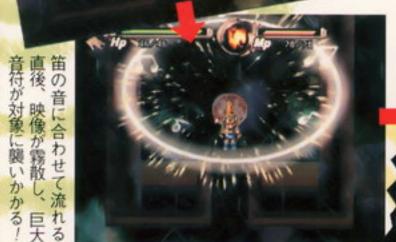
アトラクション制覇最大の障害 ボスキャラについての情報だよ

各アトラクションの一定の階にはそのフロアを支配する特別なキャラクターがいて、ボクたちをやっつけようと待ち構えている。さすがにボスと言うだけあって強いけど、返り討ちにすることができれば彼らを逆にアトラクションの外に追い出すことができるんだ。追い出したキャラとはもう戦わずにすむので頑張って倒しちゃおう。

ボスのフロアは一目瞭然。雰囲気が他とは異なるのだ。

必殺技炸裂

ボスはそれぞれ強力な必殺技を持っている。これはスターライトステージの中ボス、パノッティの必殺技で、音楽を奏でて攻撃する魔法の一つ。他のボスの技もそれぞれに個性的なので楽しみにしていよう。

笛の音に合わせて流れる。直後、映像が霧散し、巨大音符が対象に襲いかかる！

アイテム識別講座

鑑定法の１つに迷宮で見つかる「識別の魔法陣」を使う方法がある。この魔法陣に祈りを捧げれば、名称不明のアイテムもたちどころに正体がわかるというすぐれもの。冒険の途中に拾ったアイテムの名がその場でわかるのがありがたい。出てきたらラッキー。

▲名称不明のアイテムも……

ホラ、このとおり！

基本的にはお店で鑑定してもらわないと名前も効果もわからない。なお、この魔法陣は１回使うと消えてしまうのが残念だ。

「わくぷよ」おもしろグッズご案内

はねかえ草
食べると少しの間、魔法攻撃を無効化する不思議な草。

緑汁
まずくてHPが半減するかわりに、状態変化が回復する。

脳みそぷーの巻物
自分のまわりにいる敵を混乱させる効果を持つ巻物。

もぐら草
少しの間、壁を壊しながら移動できるようになる草。

モンスターの巻物
自分のまわりにモンスターを大量発生させる巻物。

どすこいK岡の わくわくぷよぷよダンジョン 開発ウラ日記 第２回

もうご存じですよね、どすこいK岡が「わくぷよ」のヒミツを公開します！

皆さん、こんにちは。ではさっそく、本題に入りましょう。今までに紹介してきたキャラクター達の中にも、あまり見かけなかったキャラクターがいませんでした？　中には本作がデビュー作となる者もいますけど、実は多くのキャラはすでにデビュー済みなのです。
まず、てっぽうううお。DOS時代の98用ディスクステーション（以下DS）に収録されたSLG「大魔導戦略物語」でハニービーの天敵ユニットとして、ハニービーやコドモドラゴンとともにビューしました。次は、スペクター。彼はゲームギア「魔導物語Ⅲ」で登場。Win95に移行した最初のDSの「魔導物語はちゃめちゃ期末試験」に出演してました。メデューサは、さらに昔に戻って、98（当然、DOSの頃）の「魔導物語 1-2-3」で登場していますが、昔の面影は残っていません。「わくぷよ」では結構凶悪な能力を持ったキャラです。最後に、スキュラ。実は「ぷよ通」に出演してます。デビューはもっと昔で、結構いろんなゲームに出演している古株。彼も「わくぷよ」ではとにかくムカつく、とってもイヤなヤツです。
今は単なるワキ役にすぎない彼らの中にも、もしお気に入りのキャラがいたら、精一杯応援してやってください。いつか、そのキャラが主人公のゲームが出るかもしれませんよ。

SEGA WORLDWIDE SOCCER™ '98

マルチコントローラーやX BAND対応という衝撃的な進化を遂げて帰ってきた、人気のセガサッカーゲームシリーズ最新作「セガワールドワイドサッカー'98」。発売直前の今回は、気になるゲーム内容をチェック!!

セガ ワールドワイドサッカー'98

●セガ●3月5日発売
●5,800円●1〜4人プレイ
●スポーツ(サッカー)
●マルコン、X BAND、マルチターミナル6対応

特報 SPECIAL REPORT
完成度100%

発売直前!ゲームシステム総チェック!!

リアルなアクションと完成されたゲームシステムで、サッカーファンを魅了し続けてきた今シリーズ。その最新シリーズが装いも新たに登場。今回はなんと、無限の可能性を秘めたX BANDに、サッカーゲームで初めて対応。ネット上での激しい戦いが繰り広げられること間違いなし。その熱い戦いを前に、ゲームシステム、ゲームモードを徹底チェックしていくぞ。見逃すな!!

全108チーム。どのチームを選ぶかだけで大変そう。

様々な視点でプレイヤーを楽しませてくれる。

Point より洗練されたゲーム内容
コマンド入力で華麗なアクション

前作より踏襲したコマンド入力によるアクション。入力することでダッシュやフェイント、ヒールリフトなどの様々な技が出せるのだ。アクションは方向キーを同じ方向に2回入れるなど、どれも簡単な操作で出すことが可能だ。

華麗な足さばきで相手ディフェンダーの間を抜けていくフェイント。

試合の組立直しや敵に囲まれたときに、バックパスは重宝するだろう。

Point リプレイ機能

リプレイ機能は、ビデオを操作するように巻き戻し、早送り、コマ送りができる。さらにズームアップ、回転なども可能なので、いろいろな角度から自分のプレイをチェックすることができるのだ。

いつでもどこでもどんなときでも、リプレイ可能だ。

Point 多彩な戦術

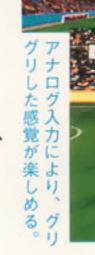
カウンターアタックやディフェンシブなどと自分の好みにあった戦術を選ぼう。そして、フォーメーションも全種類から選ぶことができるので、戦術との組み合わせ方次第では強力な力を発揮するぞ。

戦術を使って自分のチームに個性を持たせよう。

NEW! 忘れちゃいけない新要素
X BAND、アナログコントローラー対応

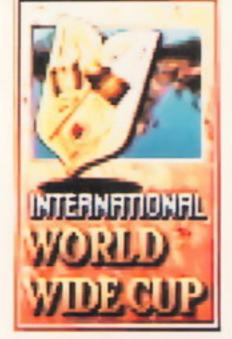
サッカーゲーム初のX BAND対応のおかげで、全国のサッカーファンとの対戦が楽しめるようになった。しかも、ネット上にはランキングが設置されているので、自分のチームが日本全国でどの順位にいるかがわかるようになっている。また、今作からは、アナログコントローラーに対応したため、なめらかで細かい動きやパスが繰り出せるようになり、さらに操作性がアップしている。

ネット対戦で勝ちまくり、ランキングでのトップを勝ち取れ。

アナログ入力により、グリグリした感覚が楽しめる。

NEW! スタジアムの追加

新たにスタジアムが追加され、全部で5種類もの個性的なスタジアムから試合をする場所を選ぶことができるようになった。世界最大級のものから小規模なものまで、よりどりみどり。どのスタジアムでも盛り上がること間違いなしだ。

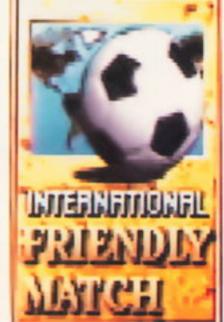
種類が豊富になり、目移りしそうなスタジアム。キミならどのスタジアムを選ぶ?

8つのゲームモードを紹介!!

全世界の代表チームがしのぎを削る「ワールドワイドカップ」。ルールは日本が念願の初出場を決めた世界大会を思わせる設定だ。各国の地区予選を勝ち抜いたチームが、世界一を狙い、国をあげて戦う。その姿は、まさにルールのある戦争のようなものだ。その緊張感とシビアさを体験できるのが、ワールドワイドカップモードなのだ。

そして最後は一発勝負のトーナメント。けして負けることは許されないシビアな戦いだ。

地区予選。リーグ戦をホーム&アウェイで戦う。

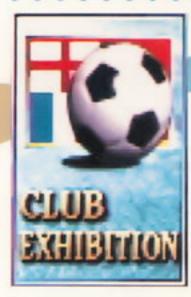
地区を勝ち抜けば、ワールドワイドカップ予選に。

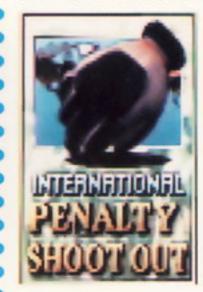
ワールドワイドカップ本戦では、このように得点ランキングが表示されるようになっている。

友達と対戦するなら、フレンドリーマッチがオススメだ。このモードでは、世界の代表からチームを選んで対戦することができるぞ。しかも、マルチターミナルを使えば、2対2、2対1などの複数での対戦が可能になり、よりおもしろくプレイできる。もちろん1人でCPU相手に戦ったり、2人で協力しながらCPUと戦うこともできる。

試合後には両チームのシュート数やボール支配率もわかる。

ハットトリックを決めた選手は色をかえて表示されるぞ。

スタジアムを選ぶことができるのも、このモードの特徴。

友達同士でプレイするとさらにおもしろいのがこのモード。みんなでコントローラーを持ち寄って対戦だ。

ゲームスタート時にイギリス、フランス、スペインの中から選んだ国のクラブから、自由にチームを選び、一試合の対戦を行うモードだ。フレンドリーマッチが国際親善試合なら、こちらは国内でのオープン戦という事だ。

ゲーム前に天候、時間、使用スタジアムを選ぶことができるぞ。

全世界48チームから2チームを選び、純粋にPK戦での読み合いを楽しむことができる。通常の試合でも、いつPK戦にもつれ込むかわからない。ここで練習をしておくことで、いざというときに役に立つかもしれない。

一回のミスが、勝敗を分けることも…。

相手がどちらに蹴るか予測し、勢いよく飛んでみよう。

4～16チームが参加、トーナメント方式で戦うモード。このモードは同時に4人、最大16人でゲームができるということだ。また、全チームをCPUにまかせれば、今年おこなわれるワールドカップの予想トーナメントという遊び方もできるぞ。

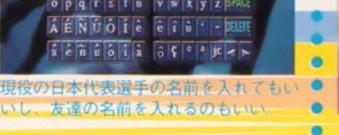
世界の代表チームからチームを選出。

一発勝負のトーナメント戦。

その名の通り、各国の国内リーグを戦うモードだ。リーグ戦は長い戦いになるので、じっくりやり込みたい人にはオススメのモードだ。このクラブリーグは勝ち点方式で試合がおこなわれ延長戦やPK戦はない。

3国合わせ全60ものクラブチームが存在する。試合方式は総当たり戦だ。

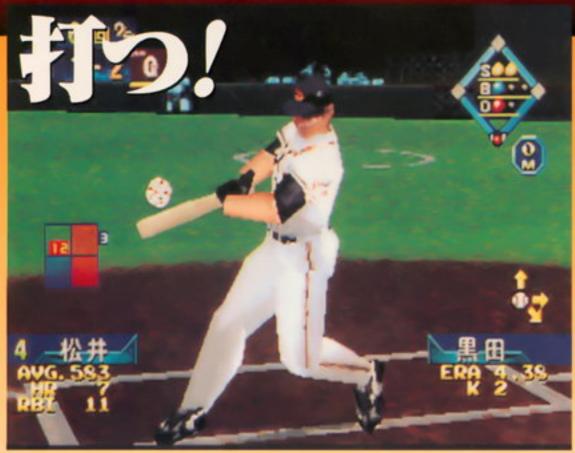
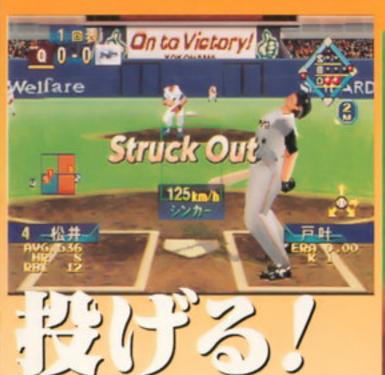
このゲーム中に登場する選手は実名ではない。そこで登場するのがこのモード。選手の名前を自由に変更することができるので、自分の好みの選手を作り出せ。もちろん世界を舞台に自分を登場させることも可能なのだ。

現役の日本代表選手の名前を入れてもいいし、友達の名前を入れるのもいい。

ゲーム中の各種設定をするモード。オフサイドのあり・なしやロスタイムのあり・なしなど試合のルールを決めよう。ここでCPUの難易度を4段階から調整できるので、なれてきたら思い切ってレベルをあげよう。

自分にあった設定でプレイするのも、ゲームを楽しむためには不可欠だ。

投げる!

プロ野球
GREATEST NINE 98
グレイテストナイン

プロ野球の魅力すべてを凝縮!!

●セガ●3月19日発売予定●5,800円
●スポーツ（野球）●１～2人（ホームラン競争時は4人）●マルチターミナル6対応●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT
完成度100%

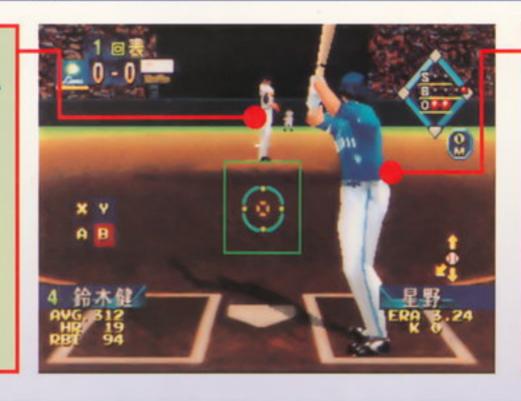
サターンの定番野球ゲームとしてすっかりオナジミの「グレイテストナイン」が今年もやって来る! 今回はその魅力のすべてを、余すところなくお伝えしていっちゃうぞっ!

プロ野球の魅力を、思う存分味わえる「グレイテストナイン98」。バッター対ピッチャーの駆け引きを絶妙に再現した「ロックオン」システムを始め、多彩なプレイモードや、フルポリゴンのリアルな映像など魅力が満載。１人はもちろん、友達みんなと楽しめること間違いなしだ。当然、日本野球機構と、プロ野球12球団の公認を受けているので、選手や球場のすべてが実名。98年最新データで開幕前に興奮を先取りしちゃえ！

高い完成度を誇る基本システム

投球システム

マウンド上のピッチャーが投げられる球種を確認してから(右下に表示)、対応した方向キーを押しながらCボタンを入力。すると、ピッチャーが投球モーションに入るので、その最中に表示されるカーソルで狙うコースを決定する。

打撃システム

投手が投球モーションをとるまでに、内角･外角、高め･低めの4つのゾーンから１つを選択。選んだ場所に球が来たら、あとはタイミング良くバットを振るだけでミートする。外れた場合は手動でカーソルを動かしてからバットを振る。

誌上リプレイで楽しさを体験!!

なりきりモード

１人の選手の視点に立って、白熱のペナントレースを体験できる「なりきりモード」。ここではゲームの流れを追う形で、その面白さを紹介していくぞ。

1 まずは選手選びから

モードの最初に行うのは、選手のセレクトだ。選択の対象となるのは、ゲームに登場する全ての球団。ここでは巨人の松井選手を選んでみたぞ。ちなみに、ファームの選手の場合、出番が来ないまま試合が終わったり……なんてコトも。

最初に球団を選択。エディットチームなども選べるぞ。

ゴジラ松井に決定。ペナント開幕だ!!

2 選手になりきってプレイ!

プレイヤーが操作するのは、自分の打席のときだけ(ピッチャーの場合登板時のみ)。松井選手の場合はスタメン確実なので、打順ごとに試合に参加していく。それ以外のときは、簡易画面で試合展開を見守ることになる。

自分の打順でのみ通常のゲーム画面が登場。チームのためにもホームランをかっ飛ばしてオキタイ!!

多彩なモードで熱く戦え!!

さまざまな試合形式が楽しめるのも、グレナイの魅力のヒトツだ。

今回の「98」で用意されているのは、下で紹介している6つのモード。どれもが特徴的で、最新データの選手を操って対戦することから、ひいきのチームを優勝へと導いたりなど、それぞれに違った楽しみ方が用意されている。それでも飽き足りない人には、好きな選手(それも過去の名選手やオリジナル選手まで!)ばかりを集めたドリームチームを作る、なんてマニアックな楽しみ方もある。CD-ROMが擦り切れるまで遊び倒せ!!

メニュー画面から好きなモードをセレクト。今、戦いの幕が開く!

オープン戦 好きなチームで対戦!

12球団+セ・パオールスター、そしてオリジナル2球団から、自由にチームを選んで試合を行う。COM戦、2人対戦のほか、COM同士の試合の観戦も可能。

ペナントレース 日本リーグ優勝を狙え!

実際のプロ野球と同じ日程の135試合(短縮版の30試合もある)を戦い、日本一を目指す。選手の調子を見ながら、起用方法に頭を悩ませる、といった必要も。

なりきりモード ボクは桑田!キミはイチロー!

ゲームに登場する全選手の中から、好きな選手を1人選び、その選手になりきってペナントを争うプレイするモード。詳しくは誌上リプレイを読んでみてね。

ホームラン競争 大空にアーチを描け!

好きな選手を1人選び、20球中どれだけホームランを打てるかを競う。マルチターミナル6を使えば、最大4人で楽しむことができる。高記録は保存されるぞ。

チームエディット 自分だけのチームを作れ!

好きな選手を組み合わせて、新チームをエディットする。作成したチームはオープン、ペナント、なりきりモードで使用可能だ。オリジナル選手も作れるぞ。

オプション ワイド画面に対応!!

ステレオ/モノラルの音声出力切り替えと、テレビ画面のノーマル/ワイドの切り替えを行う。ワイド画面でプレイすれば、楽しさも迫力も倍増だ!!

OBチームに注目!

オリジナルチームとして用意されている「ナイツ」と「ダイナマイツ」。これらは、セガキャラクターズと共に、プロ野球の歴史にその名を残す、往年の名選手たちで構成されている。パラメータは現役当時をもとに設定されているので、ズバ抜けた能力で試合を楽しむことができるぞ。

過去ジャイアンツのピッチャーだった馬場正平(ジャイアント馬場)の姿も。でけえ!

伝説の"まさかり投法"が復活!!

"サンデー兆治"の愛称で活躍した村田投手の、独特な投球フォームも見事に再現されている。他の往年の名選手のフォームもバッチリ再現されているぞ。

凝った演出も!!

ここまであげた多彩なシステムのほか、演出面での充実も見逃せない。特に、前作「メークミラクル」では見られなかった、ジャストミート時の視点切り替えは、わかりやすさもさることながら、迫力も満点だ!!

イニング7回の裏にはラッキー7の演出が。甲子園では名物ジェット風船が宙を舞うぞ!

ナイスな視点切り替え。アングルも複数用意されているぞ。

球場の壁にはバーチャ広告風の看板が。「野球つく」もあるよ。

出塁すればランナーでの視点に。盗塁なども自分の判断で行えるのだ。牽制球には注意。

簡易画面では試合の経過が刻々と表示されていく。

3 あとはキミの活躍しだい!!

能力の高さもあって、ボクの松井選手は、本塁打6本とゼッコーチョー!! このままペナント優勝まで突き進んでいきたい……が、風邪をひきました。

ペナントモードと同様に、現在の球団の順位や個人成績を見ることも可能だ。

長いペナント中には、こんな災難もあったり。

目指せオールスター!!

洋子の親友が行方不明に、連続失踪事件に潜む謎とは?

これまでゲームシステムやオープニングストーリーなどを中心に紹介してきたが、今回はいよいよ本編を公開。神宮寺らが書き留めていたメモの内容を追いながら、序盤のストーリーを見ていこう。洋子の親友、永田由香から不審人物の調査を頼まれた神宮寺。捜査の末、事件は解決。しかしその3日後、由香が姿を消した。神宮寺の頭を悩ます事件とは?

探偵神宮寺三郎 夢の終わりに

特報 SPECIAL REPORT 完成度90%

●データイースト
●発売日未定●5,800円
●ハードボイルドアドベンチャー
●全年齢推奨●1人プレイのみ

4月14日 12:00 依頼者、永田由香 依頼内容、不審人物の調査

いつものように服を着たまま事務所で眠ってしまった神宮寺は、突然の悪夢から目覚める。その日の朝、かかってきた電話は洋子の親友からの調査依頼。内容は彼女の帰宅時に出没するという不審人物の調査だった。

洋子
「依頼人の名前は永田由香。私の高校時代からの友人です。年齢は24才。」

洋子の小言も馬の耳に念仏!? しかし仕事の依頼となると、神宮寺の表情も真剣になる。

POINT 1 推理しないと進まない

犯人は月曜と木曜以外の日に住宅街を訪れている者もしくは……

◀ 由香宅近所の住人 ▶

正確な推理ができるまで先に進むことはできない。繰り返し話を聞いて適切な選択肢を選ぼう。

4/14(火) 13時過ぎ文永大学にて由香と会う

洋子に負けず劣らず、美人な由香。大学の研究室に勤める才色兼備の女性だ。誰が彼女を付け狙っているのか?

神宮寺は、由香に詳しい事情を聞くために文永大学へと足を運んだ。研究室で待っていた由香は、決まった曜日に特定の場所から付けられていると告げる。早速、彼女の話から相手の人物像を推理し始めた。一方、洋子は神宮寺との話が終わった由香と久しぶりの対面。雑談をかわし、旧友との楽しいひとときを過ごす。

由香と会うのは4年ぶりという洋子。2人のくだけた会話が仲の良さを象徴している。

美人姉妹が経営する店。対照的な性格の姉妹だがどちらも魅力的!!

新ゲーム「ジョーカー当て」。シャッフルしたカードの中から、ジョーカーのカードを当てる。シャッフル中はまばたきすらできないぞ。

バーかすみで楽しいひととき

神宮寺の行きつけの店「バーかすみ」には捜査の合間に訪れることができる。ここでは美人姉妹と雑談をするだけでなく、ミニゲームが楽しめる。ゲームの種類は「スロット」「ブラックジャック」「ジョーカー当て」の3つ。コインを一定数まで溜めると嬉しいボーナスがある!?

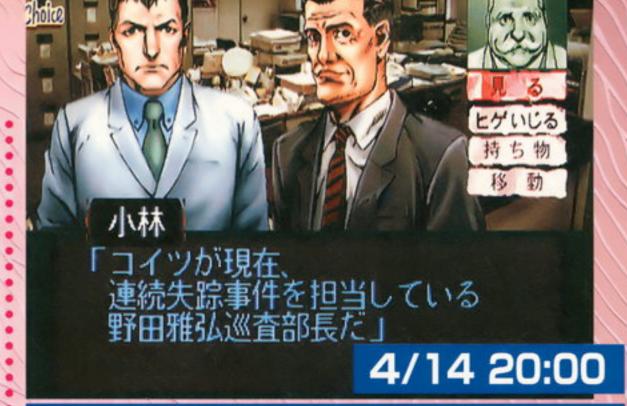
4月14日 20:00 身辺警備開始

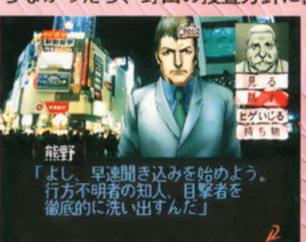
左に立っている女性が由香。彼女が近くにいるうちは、周りをよく調べて、不審人物がいないか探していこう。

早速、依頼を受けたその日の夜から、神宮寺は由香の後ろに付き、不審な人物がいないか調査を始めた。周りの様子を見ながら、つかず離れず後を付けていかなければならない。住宅街、交差点と通り、その日は無事家に到着。由香が帰宅した後、自宅周辺を調査していると、由香の家の前に不審な男が姿を現した。しかし、その男は逃げる様子もなく神宮寺の姿を見るなり、逆に質問をしてきた。まさか不審人物は神宮寺本人!?

由香の家の前で不審な行動を取る男を発見!! この男が由香を付け回していた人物なのか?

POINT 2 近すぎず、離れすぎず

近くに由香がいる状態で移動してはいけない。適度に、一定の距離を保つことが大切なのだ。

4/14 20:00 目撃地点、渋谷へ聞き込み

熊野が所属する淀橋署では、連続失踪事件の捜査が行われていた。熊野は、新米刑事の野田とコンビを組んで捜査することになるが、ムダのない捜査が必要と考える野田と、捜査は足でするものと考える熊野の意見が衝突する。熊野は聞き込みをして一定の成果が上がらなかったら、野田の捜査方針に従うという賭けをすることに……。

渋谷で聞き込みを始める2人。手がかりは行方不明になった女性の写真だけだ。

カップルが写真の女性を見たことがあると言う。新たな手がかりが得られた!!

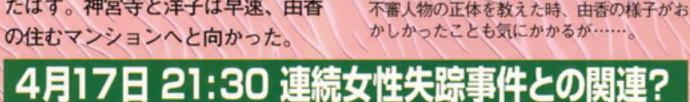
4/17(金) 由香の妹の美貴ちゃんより連絡

安心した直後、さらに新たな事件に巻き込まれてしまった由香。彼女はさらわれたのか?

不審人物が捕まってから3日が過ぎたある日、由香の妹の美貴から電話がかかってきた。几帳面な由香が、連絡も入れず家に帰ってこないと言うのだ。彼女を付けていた不審人物は、反省し、二度としないと約束したはず。神宮寺と洋子は早速、由香の住むマンションへと向かった。

不審人物の正体を教えた時、由香の様子がおかしかったことも気にかかるが……。

意外なところで熊野刑事と再会。隣にいるのは、由香の家の前で見かけたあの男だ。

4月17日 21:30 連続女性失踪事件との関連?

また女性の行方不明者が出たという通報を聞き、熊野と野田は被害者、永田由香の自宅を訪れた。そこには神宮寺の姿が……。熊野たちが追っている連続失踪事件と、神宮寺の依頼人、永田由香との接点が見えてきた。美貴の話では、失踪前、彼女は怖い顔をして「ピンクのメモ」を見ていたという。そのメモはどこに?

番外! 大好評「謎の事件簿」

気軽に推理ゲームを楽しめることで好評の「謎の事件簿」が熊野編を加えて登場。前回に負けず劣らず、淡泊な絵が、逆にインパクトあり。神宮寺編、洋子編は殺人事件のトリックを暴くシナリオ。熊野編は刑事ドラマでも使われる警察用語クイズだ。

渋く陰のある表情が魅力の神宮寺もこの通り。このキャップがなんともデコらしい。

トリックに使われた物は何か? 選択肢を選んで犯人の使ったトリックを暴いていこう。

人気番組「進ぬ！電波少年」では、人気タレントのふかわりょうが本ゲームをセールスする。

特報 SPECIAL REPORT

- ハドソン
- 3月5日発売
- 4,800円
- パーティゲーム
- 7人対戦あり
- 全年齢推奨

人気テレビ番組「進ぬ！電波少年」から、ユニークなミニゲームを多数収録したパーティゲームが登場するぞ！

「電波少年的ゲーム」って、どんなゲーム!?

現在、日本テレビ系列で放送中の人気バラエティ番組、「進ぬ！電波少年」内の「無敵のセールスマン」というコーナーで話題を呼んでいるゲームをキミは知っているか？「無敵のセールスマン」では、タレントふかわりょうが北海道から沖縄まで、日本全国のカラオケボックスをアポなしで訪問し、そのゲームのセールスを行っているのだ。販促用のポスターやのぼりを自分で制作し、ひたむきにセールス活動を行うふかわ。その姿に感動した視聴者の熱い要望に応え、このたびゲームの発売が決定した。ゲーム自体は、全10種類のミニゲームからなるパーティゲーム。友達同士で盛り上がれ！

本作品を訪問販売するふかわりょう。カラオケボックスにアポイントメントなしで直接訪問し、セールス活動を行う。

だるまさんがころんだで勝負したーい！

同番組の司会者・松本明子がゲーム内でのナレーションを担当。彼女の声を聴くだけで、番組そのままの雰囲気を味わうことができそう。

全10種類のミニゲームが収録されている。シンプルだが、罰ゲームの存在によって、友達同士で盛り上がれること間違いなし！

自分でグッズを作成し、自転車で訪問販売を行うふかわりょう。その姿には哀愁が漂う……。

全10種類のミニゲームで盛り上がれ！

ユニークな罰ゲームを収録！

パーティゲームに欠かせないものといえば「罰ゲーム」。ゲームに負けると、勝った人間の命令をきくというのが主な内容だろう。

本作品はパーティゲームの性質上、多人数によるプレイがメインとなるのだが、勝負がついた際に様々な「罰ゲーム」が提示されるのである。『全財産をここで見せる』や「今の体重を告白」するなどの罰ゲームが、５つの段階別に100種類以上も収録されているのだ。どのミニゲームでも、負ければ罰ゲームが待っているとなれば、気を抜けない！　このゲームの真の醍醐味は、罰ゲームにあり!?

罰ゲームの種類はなんと100種類以上。５つの段階別に用意されており、なかにはかなり過激なものも……。

罰ゲームを選んで下さい
好きな人の名前を言う
足の裏を公開
最近一番気持ちのよかったのは？
今はいているパンツの色を言う
勝った人のヒザに
１０秒間座り続ける
スタートボタ

シンプルではあるが、実行するとなるとムズかしい罰ゲームの数々。「好きな人の名前を言う」など、これぞ罰ゲームだ。

こんなゲームが楽しめる！

収録されているミニゲームの数は合計で10種類。「だるまさんがころんだ」を楽しむ『だるまさんがころんだで勝負したーい！』や「もぐらたたき」で競う『飛び出すやつらを叩きたーい！』といった、有名な遊びをモチーフにしたものをはじめ、２枚の絵を見比べて違いを探す『微妙な違いを見つけたーい！』など、シンプルながら熱いゲームが楽しめるぞ。

飛び出すやつらを叩きたーい！

いわゆる「もぐらたたき」。方向キーとボタンを駆使し、８ヵ所から現れるキャラクターをたたきまくれ！

穴から出てくるモグラ君を
どんどん叩くゲームです。
一番点数の低い人が罰ゲームです。
◎ボタンで次へ

ゲームを始める前に、簡単なプレイ方法が説明される。シンプルなので覚えやすいぞ。

じゃんけんで勝って叩きたーい！

じゃんけんに勝てば相手を攻撃、負ければ防御……という、お馴染みのゲーム。反射神経で勝負だ！

打って削って上手に掘りたーい！

1P 10 2P
一本ドー
3P 4P

「のみ」と「とんかち」を使い、お手本通りに彫刻をする。限られた時間内で、どれだけ完成度の高い作品を作れるかを競う。

1人で遊んでも寂しい……

私、ふかわがお届けにあがります（ウソ）

ラングリッサー

ドラマティックエディション

●メサイヤ ●発売中 ●6,300円 ●シミュレーションRPG ●全年齢推奨

EPISODE 1

ヴォルコフは極力使わず、防戦のみさせよう。敵指揮官は最後に倒すこと。

序盤はレディンとクリスを育てる

Senario.1 MAP1 傭兵は雇わず、即、ナームのもとへ

参戦しても経験値を稼ぐほどの働きはできないので、まっすぐナームの前へ。節約のため、傭兵も雇わない。

Senario.3 MAP3 クリスのガードはヴォルコフ任せで

レディンは積極的に敵を倒しに行く。現れる敵は、すべて1人で相手にするつもりで突っ込め。

Senario.2 MAP2 北上→南下してできるだけ多く倒す

レディンは速攻で北上し、マップ上部の敵すべてを相手に。ヴォルコフはソーンの邪魔をしておく。

Senario.4 MAP4 身を寄せ合って各個撃破すべし

包囲して1体1体確実に仕留める。トドメはレディンかナームに。ヴォルコフは補助魔法に専念。

EPISODE 2

エルウィンの初期クラスはナイトと仮定する。スコットは攻撃させず、防御力の弱いユニットの防護壁として使おう。NPCがなるべく敵を倒さないよう工夫し、早急なレベルアップ（MAP3でエルウィンをロード）を目指せ。

エルウィンがナイトなら楽勝

Senario.1 MAP1 マップ下部で待ちぶせ、一網打尽に

騎馬対歩兵なら、ほとんど一撃で倒せるはず。1人残ったらヘインの魔法でトドメを刺そう。

Senario.3 MAP3 レアード部隊は絶対相手にしない

リアナはヘインの側へ。レアード以外が全滅したら北へ移動する。増援は指揮官狙いで蹴散らせ。

Senario.2 MAP2 味方部隊を中央口に集め確実に倒す

ロウガはその場で応戦。リアナ、シェリーからは離れておく。トドメはできるだけヘインに。

Senario.4 MAP4 敵が苦手とするユニットで構成する

まず全力で敵の騎馬隊を倒す。ここではスコットも攻撃を。リアナの育成に力を入れること。

気になる序盤〜中盤のマップを速攻攻略

特報 SPECIAL REPORT 完成度100%

発売から1日。早速プレイしている人も多いだろう。今回は前半戦の攻略ポイントを軽くまとめてみたぞ。どちらも主人公や主要キャラのレベルアップがカギだ。

Senario.5 MAP5

ソーン、レディンを優先的に北上させ、橋で迎え撃て。

動き出せばあっという間に攻撃射程に入るので、ランスの動きには注意しておく。

レティシアは無視。左上の橋でライアスを相手にする

このマップにくるまでに、レディンがロードにクラスチェンジしていれば、さほど辛くはないはず。ソーンとレディンでパイク部隊を率いて、マップ左上の橋を目指そう。他の部隊も追って左上へ。騎馬にはパイク、パイクには歩兵を当て、確実に敵を倒すこと。不用意に不利なユニットを前に出すと、足の速いランスがやってきて全滅させられてしまうので注意。ここでは余裕があるとき以外は、ザコの傭兵より敵指揮官を狙うこと。

Senario.7 MAP7

中央の橋からレディンを突入させる

飛兵は川を縦断させ、橋はパイク兵を率いたレディン、次に回復役のクリスの順で。

Senario.9 MAP9

先に敵援軍を倒してから川を渡り始める

こちら側で待っていれば、勝手に敵援軍が上陸してくる。騎馬に対抗できるユニットが必須。

Senario.6 MAP6

ソーンがシルバーナイトならトルーパー部隊で応戦。

普通の部隊ではほとんど打撃を与えられず、戦闘が延々と平行線をたどることも……。

クリスがヴァルキリーを召喚できれば勝負になる

レベルアップのチャンスなので、城の構造を利用して、傭兵を確実に倒すこと。オススメ配置は、画面に向かって右がレディンとナーム、左がソーン（パイク部隊）とクリス。途中、左翼部隊が苦戦するようなら、ナームがホークナイトにクラスチェンジしたら、即座に援護へまわそう。それまでは我慢して、クリスの回復魔法による経験値稼ぎをすること。ヴァルキリーの直接攻撃ならボスのゼルドにも致命傷を与えることができる。

Senario.8 MAP8

とにかく速攻でザルダフを狙う

ザルダフやグレナディーアはヴァルキリーと戦わせること。敵増援が来る前にケリをつけよう。

Senario.10 MAP10

敵援軍は城内から迎え撃ち、すべて倒せ

レディンのファランクス部隊で奥へ突進しつつ、レベル不足のユニットの強化を図ろう。

Senario.5 MAP5

カミラを生かしつつ、敵援軍と戦う

ここもレベルアップのチャンス。キースとリアナを強化しよう。ヘイン（弓兵）とキースを対飛兵部隊として残し、他は全員南へ。2ターンめ以降敵援軍が出現するので、確実に傭兵から倒していこう。キースはこの面でクラスチェンジさせるのが望ましいが、無理に突っ込ませず、トドメを刺してレベルアップを。

Senario.7 MAP7

パイクと弓の二重壁を作って迎撃

敵は攻撃力も移動力もあるので、村の入口に壁を作って待ち伏せする。できれば傭兵から片づけたいが、手強ければ指揮官狙いで数を減らそう。敵中に1人だけ放り出すのは危険なので、ソニアがギリギリまで近づいてからロウガを隣接させること。敵援軍はレオンに任せてもよいが、リアナとキースに経験値稼ぎをさせたほうが良い。

Senario.8 MAP37

まず敵騎馬兵とエンジェルを叩け

基本的にはMAP 8と同じだが、なぜかイキナリ強くなっているキース部隊のエンジェルは早めに片づけたい。橋の出口を騎馬隊が陣取っているので、ファランクスは必須。イメルダが参戦したら、すかさず部隊後方に加えてトドメを刺す役に。部隊数は少ないが、敵に弓兵がいないぶん、攻略は楽なはず。あとは時間との戦いだ。

Senario.6 MAP6

ターンアンデッドで不死系ザコを一掃

リアナがターンアンデッドを使えるなら、可能な限り敵に近づいて放とう。このとき、手前のゲルやウェアウルフを倒せるくらいの強い味方を援護につけるのを忘れずに。ヴァルキリー召喚も有効な手だ。ゲルにはモンク、ウェアウルフにはパイクが強い。指揮官にはターンアンデッドが効かないので、こちらは力技で倒すしかない。

Senario.8 MAP8

スキを作らずファランクスと弓兵で構成

ファランクス等の防御力の高いユニットで壁を作り、道を切り開き、その背後から弓兵が間接攻撃を仕掛けるのがパターン。クリアに制限時間があるので、あまり手間取るわけにもいかない。状況によっては傭兵は無視して指揮官を狙い、一気に数を減らしてしまおう。防御力の弱いユニットは、バリスタの射程に入らないよう注意を。

Senario.9 MAP9

敵援軍をおびき寄せ、陸地で撃破

中央の橋の中ほどまでくると、敵援軍が現れる。飛兵（2部隊がベター）で一気にここまで進み、出現したら近辺の敵は無視して砦へ直行。アーロンの援護にまわろう。うまく初期配置すれば2ターンで着くはずだ。残った部隊は橋のこちら側で敵援軍を迎撃し、済んだら橋を渡る。水兵は左から迂回し敵残存戦力の分散を図ろう。

祝・ドラマティックエディション発売!!　ひゅ～ひゅ～！　お待たせしましたっ。発売からまる1日が経って、「もうクリアしちゃったもんね！」って強者もいるんじゃない？　プレイした感想なんかもお待ちしてます。これからもヨロシク！

脇役さんいらっしゃい！

「はじめてのラングリッサー」は前回で終わり！　今回からは主役以外の人々にスポットを当てる「脇役さんいらっしゃい！」のコーナーがはじまります！

第1回『闇の王子ボーゼル』さん

葉月（以下、葉）　どうも葉月です。栄えある初登場はこの人、ボーゼルさんです。
ボーゼル（以下、ボ）　……フッ。当然である。この私なくして、ラングは語れぬよ。この闇の王子ボーゼルなくしてはな……。
葉　……はぁ……。まぁ、その通りですね……。
ボ　カオス様の力たるアルハザードを使いこなせるのも、この私だけだ。
葉　そのアルハザードに認められないと、ボーゼルにはならないんですよね？
ボ　そうだ。ボーゼルとはいわば称号なのだ。魔族の長、ヴェルゼリアの王。選ばれし者だけがボーゼルとなれる。
葉　全国のボーゼル志望のみなさんのため、選ばれるコツを教えていただきたいのですが？
ボ　それは比類なき負の感ジョ……（突如、沈黙）。
葉　あれ？　ボーゼルさん？
ボ　……トップシークレットだ。
葉　……はぁ……。では、今後の抱負などをお聞かせください。
ボ　決まっていよう！　この世界を魔族が支配すること！　そしてカオス様の復活だ！　あんな寒くて狭いヴェルゼリアなんて嫌だ！　もっと広くて豊かな土地でぇ～……。
葉　どうどう……。
ボ　……はぁ、はぁ、はぁ……。
葉　え～、と言うわけで、第１回めのゲストは闇の道化師ことボーゼルさんでした！
ボ　誰が道化師だぁっ！
葉　また次回まで、さよ～なら～！

ウッキー高田の ラング思い出話
第4回【笑えるバグ】

今回のイラストは、ラングリッサーＩに登場するナーム。
ナームで最初に思い出すのは、PCエ○ジン版の開発時のバグ。どんなバグかというと……。
３面終了時にナームが現れるシーンでの出来事。
ナーム「王子！　大変です！」
そして、そのまま城が落ちたことを告げるナーム。しかし、このセリフをしゃべる時のナームの顔グラが壊れていた！
大変なのは君だよ、ナーム……。
それ以来、ナームの登場シーンで思い出し笑いをしてしまうため、登場時のセリフを少し変えてしまった（笑）。

作画／青汁川瀬

他にも文字の並びデータがずれて、セリフがおかしくなることも。ラングⅡで、自警団が発択団とかにずれるのなんかは序の口で、かなり危ない意味のセリフになるコトも……。
開発末期はピリピリした雰囲気が漂うものですが、こういう時はなごやか（？）な雰囲気が漂います。

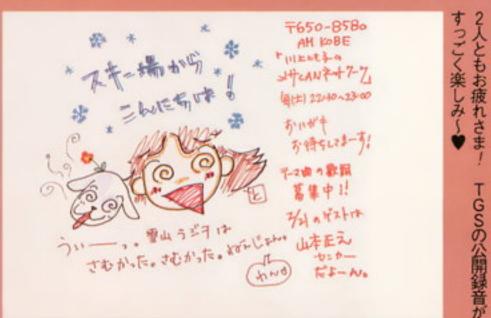
メサCANネットワーク ON サタマガ
第5回【メサCANネットワーク　北へ!!（後編）】

まずは業務連絡。我が「川上とも子のメサCANネットワーク」が東京ゲームショウにおいて、3月21、22日の両日、公開録音を敢行することとなりました!!　ご用とお急ぎのある方も、ゼヒ、メサイヤブースにおいでください！"ナマ"川上とも子さんにも会えますよ!!　詳細は後日お伝えしますので……。

というわけで、雪山から無事に帰ってきました！（笑）……やはり雪を呼ぶ雪女、雪男は、メサCANの中に存在していました！
そう我々が着いたその日は、シャレにならないくらいの吹雪状態!!　ジョン松沢のスキー＆スキー場初体験は、最悪のコンディションからのスタートでした（う～ん、日頃の行いかなぁ？　でもスタッフの中では、僕が一番品行方正のはずなのですが……）。そんな中でも、川上さんはウェア姿も滑りもカッコよかったし（ゴリゴリゴリ……）、松沢だってボーゲンを卒業したんだよ！　それにしても、寒いのなんの。さて、茶店とゲレンデにいたのと、どちらが長かったんだろう……。

そしてその夜、収録を行ったのですが……。時間の実に半分が、夜まで続いたその吹雪の中での収録!!　番組中「寒いよ～！」と言っていたのは、２人の心からの叫びだったんです。ホントに！　あんな吹雪の中、番組収録をするラジオなんて、他にはないでしょうね！
とは言いつつも、なんだか学生の頃の運動部の合宿を思い出した松沢でした。この合宿（言い切るか!?）で、スタッフのチームワークが強化されたのでは？　と思うのですが、いかがでしょうか？

P.S.：ドン・マッコウさんは、今回都合で出席できませんでした。（ドンさん、次回機会があったら、スキー行きましょうね！）
（ジョン松沢）

2人ともお疲れさま！　TGSの公開録音がすっごく楽しみ～♥

今だ人気衰えず！ シェルファニール
（ラングリッサーⅣ）

東京都／彩音涼

宮城県／琴木ゆうか

個性的なタッチの彩音さん。琴木さんは入院中でラングのことばかり考えてるとか。おだいじに。

シナリオアイデア〆切迫る

いつものイラストや激励メッセージは引き続き募集中。プレイした感想も寄せてねん。隠しシナリオの募集は３月２日が〆切（当日消印有効）だから、急いで応募して！　イラストは汚れないよう注意を。PN以外に本名を書くのも忘れないでね。あて先は下だにょー。

　協力／ぷろだくしょんバオバブ

あて先はこちら！　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「パショラン」係

発表 SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX 1997 前編

対象期間
'96年12月1日～'97年12月18日

いよいよ今週から2回にわたり、'97年度セガサターンマガジングランプリの表彰を行っていく。年末に読者のみんなから投票を募り、実に18,596票（無効票のぞく）もの投票があった。このグランプリはあくまで読者の投票による結果が全てである。約400タイトルの中から、栄冠に輝くのは果たしてどのソフトか？　第1回目の今回は、右の11部門を見ていこう。

有効投票数 **18,596票**

今週は11部門発表

- 最優秀グラフィック作品賞
- 最優秀音楽作品賞
- 最優秀シナリオ作品賞
- 最優秀移植作品賞
- 最優秀主演女優賞
- 最優秀主演男優賞
- 最優秀助演キャラクター賞
- 最優秀パッケージアート賞
- アクション作品賞
- 格闘アクション作品賞
- アドベンチャー作品賞

最優秀グラフィック作品賞

第1位 GRANDIA（ゲーム アーツ）

絵もキレイだったが、その見せ方もうまかった。納得の1位。

細部まで緻密に描かれた、3Dポリゴンの街やダンジョン。膨大なパターンで描かれたドット絵のキャラ。そして、効果的に挿入される超ハイクオリティなムービーなど、見どころを挙げればきりがない。この作品の映像は、確実にユーザーの心を揺り動かした。制作に多大な手間がかかるのは知りつつも、このレベルのクオリティを持つ作品が、今後も出てくることを期待したい。

1位受賞！喜びのコメント

ゲーム アーツ 開発部1課 主任 高橋秀信氏

最近のゲームのグラフィックはリアルさばかり追求してますよね。でも今回のゲームは「ファンタジーなんだからフォトジェニックじゃないだろう」と思う部分があって、結構冒険させてもらいました。例えば、絵の質感はリアルでも“おとぎの国の町。大きな木と曲がりくねった建物。煙がもくもくしてて気持ちがいい”みたいな感じで、無理にリアルである必要はないと。要するにこれまでゲームが切り捨ててきた、ファンタジーがもともと持っているやわらかいタッチ、それに皮膚感覚の気持ちよさみたいな部分をもう1回すくい上げたいと思っていました。それだけにこの受賞は本当にうれしく思っています。ただリアルに作るだけではない、表現の幅というのを実証できたのではないでしょうか。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	GRANDIA	ゲーム アーツ/ESP	6132
2	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	2242
3	DEAD OR ALIVE	テクモ	1384
4	エネミー・ゼロ	ワープ	1088
5	DESIRE（デザイア）	イマディオ	824
6	下級生	エルフ	609
7	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	511
8	七ツ風の島物語	エニックス	478
9	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	461
10	CULDCEPT（カルドセプト）	大宮ソフト	445
11	プリンセスクラウン	アトラス	395
12	同級生2	NECインターチャネル	355
13	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	306
14	サンダーフォースV	テクノソフト	247
15	シャイニングフォースIII シナリオ1 王都の巨神	セガ	200

第2位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

ハイクオリティなムービーが、ストーリーに自然に入り込んでくる演出が、この作品の評価をより高くした。

第3位 DEAD OR ALIVE

キャラクターは、胸の揺れまでもが細かく描かれた。また背景のグラフィックの美しさも特筆モノだ。

ゲームに画面はいらない？

ポリゴンにも見慣れてきたサターン3年目。もはや単純に“絵がキレイ”だけではなかなか票に結びつかないようだ。特に13位の「リアルサウンド」に注目。これは本当の得票である。作品の内容さえ整えば、画面がないことすら、かえって美しいと評価されるらしい。

最優秀音楽作品賞

第1位 GRANDIA（ゲーム アーツ）

音楽もすばらしいが、実は効果音にも極めて凝っている作品である。

「GRANDIA」の楽曲は、約50人ものオーケストラを集め、録音に1週間も費やしたという。制作費も通常のゲームの3倍程度ということからも、その力の入れようがうかがえよう。曲調はそれぞれバラエティに富み、ゲームの中での地方や、物語のクライマックスの瞬間を強く意識させてくれた。「GRANDIA」は、音楽を抜きに、語ってはいけない。

1位受賞！喜びのコメント

「GRANDIA」音楽担当 岩垂徳行氏

よいスタッフと、よいミュージシャンと、なによりも「グランディア」という作品から生まれた楽曲たちがみなさんに愛されて、本当にうれしく思います。やったね！

旅行にも行かず必死で書き上げたテーマ曲や、ゲーム アーツのサウンドチームとともに考えながら作った、パームの町やガンボの村など、思い出深い曲がいっぱいありますね。あの頃の苦労がこうして「受賞」という形となって返ってくると「あぁ、頑張ってよかったな」って素直に思います。

応援してくれたみなさん、ありがとう。これからも頑張りますからどうか温かい目で見守ってください。

さぁ、祝杯だ！ 宴会だ!! ガンボ!! ガンボ!!

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	GRANDIA	ゲーム アーツ/ESP	4550
2	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	3511
3	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	1236
4	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	1137
5	サンダーフォースV	テクノソフト	692
6	エネミー・ゼロ	ワープ	577
7	SONIC R	セガ	544
8	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	412
9	バイオハザード	カプコン	313
10	シルエットミラージュ	トレジャー	280
11	悠久幻想曲	メディアワークス	243
12	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	セガ	211
13	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	バンダイビジュアル	196
14	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	180
15	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	114

第2位 リアルサウンド～風のリグレット～

全てを音だけで表現するという野心的な作りで、世間を驚かせた作品。初の試みで、この位置は立派。

第3位 デビルサマナー ソウルハッカーズ

シリーズとしては異色の現代風の味付けの音楽。「悪魔全書 第二集」で、好きな曲を手軽に聴くことができる。

アクションからRPG・ADVへ

上位の3作品に注目してみると、これらはいずれもシナリオ重視の作品である。過去2年がアクション中心の受賞だったことを考えると、面白い現象だ。このことは、音楽は単なるBGMの域を超え、ストーリーと切り離せない演出効果になったと評価していいだろう。

最優秀シナリオ作品賞

第1位 GRANDIA(ゲーム アーツ)

冒険活劇な展開は、誰もが持つ熱き少年の心を呼び覚ませてくれる。

発売前から大作の呼び声も高かった「GRANDIA」。冒険活劇を指向した壮大な物語の中に、笑いあり、感動の涙ありとエンターティメントの本道を行く展開やポジティブな世界観が評価され、高得点で受賞。作品中の会話データも、けた違いに膨大。新旧両大陸を隅から隅まで歩き回って、「GRANDIA」世界の住人たちとの会話を存分に楽しんでみてはいかが。

1位受賞! 喜びのコメント

ゲームアーツ「GRANDIA」シナリオ担当 伴部嵩裕氏

とにかく大作だったので、シナリオに関しては質も量も高いものを求められました。多くのスタッフを集めてやってもらったんですけど、それこそ命削ってみんなにセリフ書いてもらいました。「君たちのおかげでできたよ、ありがとう」って制作のみんなに言いたいですね。

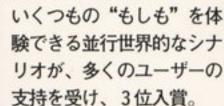
この作品はメインシナリオだけ追っていくと、早く終わらせることも可能なんです。でも名もないような街キャラたちも自分の生活をもっていて、関係ないような所で話しかけても、ちゃんとその時に応じたセリフをしゃべってくれるように作ってあります。ユーザーの皆さんには、早解きだけでなく、その人たちの生活をちょっとのぞいてみるっていう感じで、ジャスティンたちを操作してもらえればうれしいなと思います。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	GRANDIA	ゲームアーツ/ESP	4879
2	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	3445
3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	1895
4	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	1615
5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	906
6	DESIRE(デザイア)	イマディオ	840
7	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	511
8	エネミー・ゼロ	ワープ	379
9	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	346
10	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	296
11	下級生	エルフ	263
12	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	201
13	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	183
14	悠久幻想曲	メディアワークス	166
15	バイオ ハザード	カプコン	140

第2位 EVE burst error

物語中盤からの盛り上がりには、誰もが平静ではいられない、アドベンチャー史上に残る展開だった。

第3位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

いくつもの"もしも"を体験できる並行世界的なシナリオが、多くのユーザーの支持を受け、3位入賞。

充実のシナリオ作品群

今年はほとんどADV・RPGという、時間と手間のかかるジャンルで占められた。そして上位の作品はいずれも"泣ける"と評判のものばかり。メーカー名に注目すると、重複がほとんど見られない。それだけ各メーカーが1作に力を注いでいることがうかがえる。

最優秀移植作品賞

第1位 X-MEN VS. STREET FIGHTER(カプコン)

4メガRAMを採用した本作の完成度は、業務用とほぼ変わらないデキ!

昨年カプコンは「ストZERO2」で、惜しくも2位だったが、今年は雪辱を果たすことができた。移植度はほぼパーフェクト。4メガ拡張RAMを巧みに使い、処理落ちやロード時間など、これまで格闘ゲームが直面してきた課題をほとんど克服した。これほどの完成度を見せつけられてしまうと、次回作「ヴァンパイア セイバー」も、もちろん期待せずにはいられない。

1位受賞! 喜びのコメント

開発本部業務部パブリシティーチーム チーム長 永井淳一氏

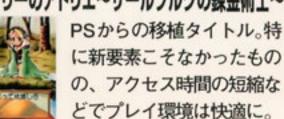
今回はアーケードそのままのプレイ感覚をそのままサターンで再現できたということで評価されたのだと思います。拡張RAMカートリッジ4MBという初めての試みをいたしまして、その分値段が上がってしまい、ユーザーの皆様には負担をかけてしまいました。とはいえ、セガさんのご協力もあり、適切な価格でお届けできたと思いますし、それを補って余りある移植度を体験していただけたと思っています。この後も続々この拡張RAMカートリッジ4MB専用(または対応)ソフトを出しますのでご期待ください。ちなみに、同じく専用ソフトの「ヴァンパイア セイヴァー」の発売日(4月16日)に「X-MEN VS.~」をソフトのみで発売します。セイヴァーを買った方は、ぜひ御一緒にお買い求めください(笑)。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	5390
2	DEAD OR ALIVE	テクモ	3280
3	マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	イマディオ	1335
4	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	956
5	バイオ ハザード	カプコン	873
6	下級生	エルフ	593
7	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	511
8	蒼穹紅蓮隊	EAV	494
9	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	428
10	ソニック ジャム	セガ	395
11	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	379
12	ゲーム天国	ジャレコ	329
13	DESIRE(デザイア)	イマディオ	280
14	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	214
15	サイバーボッツ—フルメタルマッドネス—	カプコン	197

第2位 DEAD OR ALIVE

惜しくも2位になってしまったが、こちらの移植度も高い。加えてサターンオリジナル要素も大いに受けた。

第3位 マリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士~

PSからの移植タイトル。特に新要素こそなかったものの、アクセス時間の短縮などでプレイ環境は快適に。

格闘ゲームは無敵!

なぜTVゲームを買うか? と問われた時、ゲームセンターのゲームを家でやりたいから、と答えるユーザーは少なくないだろう。それを思いっきり反映しているのがこの部門だ。サターンの場合、格闘ゲームに人気が集中する傾向は、今年も健在だったようだ。

最優秀主演女優賞

第1位 フィーナ（「GRANDIA」より）

船旅の途中で、海の真ん中にもかかわらず、元気な女の子が乗り込んでくる。それがニューパームーの冒険家、フィーナとの出会いだった……。彼女の元気に助けられたジャスティンは、全国に数十万人。コメントで宮路氏が語っている彼女の人物像は、まさに狙いどおりだった。

1位受賞！喜びのコメント

ゲーム アーツ
取締役 開発部長
宮路 武氏

まずは、このフィーナとジャスティンを選んでくださって、ありがとうございました。もともとフィーナというキャラクター自身は、RPGの世界では、よくお姫様的なキャラクターというのがヒロインになりがちなんですけど、そうではない、もうちょっと現代的な女の子というイメージで作られています。狙いとしては、ジャスティンが仮に学生だとすると、"1つ年上のクラブの先輩"というイメージを描きたいな、というのがありました。学園ドラマでありそうな、そういう設定ってなんとなくいいじゃないかと思ったんです。だから恋愛も含めてですね、ちょっといいキャラクターを作り上げてみたかったんです。それで現代的なサバサバとした女の子というところを考えてフィーナが、作られたわけです。どこまで表現できたかは自分たちでは判断つかないんですけど、今回このようにユーザーさんに支持されたわけですから、非常にうれしいですね。

順位	キャラ名	作品名	得票数
1	フィーナ	GRANDIA	2275
2	まりな	EVE burst error	1203
3	ネミッサ	デビルサマナー ソウルハッカーズ	1170
4	ローラ	エネミー・ゼロ	980
5	かすみ	DEAD OR ALIVE	941
6	ユーノ	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	758
7	シャイナ	シルエットミラージュ	674
8	グラドリエル	プリンセスクラウン	625
9	マルローネ	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	481
10	マルチナ	DESIRE（デザイア）	477
11	山岸まゆみ	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	422
12	奈々	リアルサウンド～風のリグレット～	225
13	ティーナ	DESIRE（デザイア）	176
14	結城瑞穂	下級生	174
15	虹野沙希	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1～虹色の青春～他	157

第2位 まりな（「EVE burst error」より）

りりしい彼女の姿に、誰もが釘付け。お色気は減ってしまっても、あなたは十分魅力的です。

第3位 ネミッサ（「デビルサマナー ソウルハッカーズ」より）

気まぐれで言葉も乱暴、でもメンバー思いの優しい面もある、いかにも現代的な女の子。僅差でローラを抑えた。

戦う女の子がいいね！

昨年、一昨年はサラやハニーといった3D勢が上位を占めていたが、今年はその傾向がやや弱まったようだ。しかし性格の傾向となると、上位は相変わらず「戦う女の子」が多いようである。サターンユーザーは強い女の子がお好き？

最優秀主演男優賞

第1位 ジャスティン（「GRANDIA」より）

工業都市パームの街に住む、熱血漢な14歳の少年。リエーテという美少女に出会い、アレントを探す旅に出ることになる。

典型的な主人公っぽい設定だが、それ故に感情移入もしやすい。随所にある出会いと別れは涙なしには語れない。物語は、彼の成長の記録でもあるのだ。

1位受賞！喜びのコメント

ゲーム アーツ
取締役 開発部長
宮路 武氏

ジャスティンというキャラクターは、自分たちにとってもよくできた、面白いキャラクターでした。グランディア自体は「冒険活劇」をテーマに物語を作っていて、やはりそこにあるキャラクター像として、"元気な男の子"というイメージをすごく大切に作っていきたいと思ってました。日常生活から始まって、少年が一歩一歩大人になっていく成長ドラマということで、ジャスティンの性格というのが非常に強く描き出せたんじゃないかと思ってます。RPGには、主人公は個性を出さないっていうタイプと、個性を強く出していくタイプとがあると思いますが、グランディアではジャスティンの性格を強く出せたことで、より感情移入していただけたのではないでしょうか。

順位	キャラ名	作品名	得票数
1	ジャスティン	GRANDIA	2090
2	小次郎	EVE burst error	1663
3	ソニック	SONIC R他	963
4	ジャイアント馬場	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	915
5	碇シンジ	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	854
6	有馬たくや	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	741
7	mr. BONES	mr.BONES	544
8	博史	リアルサウンド～風のリグレット～	461
9	ブルーノ	ダイナマイト刑事	412
10	アルバート	DESIRE（デザイア）	323
11	ランディウス	ラングリッサーⅣ	263
12	雷神	天外魔境 第四の黙示録	230
13	ジャッキー・ブライアント	FIGHTERS MEGAMiX他	214
14	オヴァン・レイ	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	154
15	ガープ博士	セブ風の島物語	131

第2位 小次郎（「EVE burst error」より）

前髪で表情が読みとれない、ミステリアスな雰囲気が女心（男心も？）をくすぐるのか？まりなとのダブル入賞。

第3位 ソニック（「SONIC R」他、より）

ソニック君は、意外にも今年がサターン初登場だった。果たしてこれからも、サターンで走り続けてくれるのか？

ジャッキー無念……

1位と2位の組み合わせが、女優部門と同じなのが印象的。やはりヒロインなくして、ヒーローは存在せず、ということなのだろうか？ 一方で、過去この賞に輝き続けたジャッキーがついに陥落！サタマガの表紙になった回数が少なかったのが原因か（笑）。

最優秀助演キャラクター賞

第1位 スプーキー (「デビルサマナー ソウルハッカーズ」より)

刑事コロンボを思わせる(?)とぼけたルックスだが、その実、頼りがいのあるリーダー、スプーキー。衝撃のクライマックスには誰もが涙した。このゲームは、彼の存在なくして成立しえなかったかもしれない。名脇役が作品に与える影響というものを考えさせてくれたキャラだ。

1位受賞! 喜びのコメント

アトラス 第一開発部 ディレクター 岡田耕治氏

この受賞は、我々にとってもとにかく意外でした。もし選ばれるとしても、むしろ他のキャラクターが選ばれるのかな、と思っていたんですよ。ただ実際、ユーザーの皆さんにリサーチをかけている時でも、スプーキーがこういう賞をいただく前から人気があったんです。それは本当に意外な展開でした。「スプーキーズ」は、彼らそれぞれに焦点をあてた話をしています。極端なことを言えば、ゲームとしてパーティーを組むわけじゃないですが、話の中では主役クラスに匹敵するように作ってました。ですから、どのキャラが選ばれてもうれしいですし、そういう作り方をしていたので、光栄に思っています。

順位	キャラ名	作品名	得票数
1	スプーキー	デビルサマナー ソウルハッカーズ	2011
2	スー	GRANDIA	1549
3	テイルス	SONIC R他	1088
4	秘書	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	890
5	豪鬼	ストリートファイターコレクション他	857
6	レッドマン	デビルサマナー ソウルハッカーズ	626
7	ゾンビ	バイオ ハザード	544
8	本部長	EVE burst error	511
9	ジーニアス山田	ゲーム天国	395
10	プーイ	グランディア	362
11	レンタヒーロー	FIGHTERS MEGAMiX	266
12	リーン	グランディア	242
13	クピト	シルエットミラージュ	222
14	ミューレン	グランディア	170
15	ラップ	グランディア	138

第2位 スー (「GRANDIA」より)

ジャスティンの幼なじみの少女。主人公の足手まといにならないよう身を引くシーンを、僕たちは一生忘れない(涙)。

第3位 テイルス (「SONIC R」他、より)

ソニックより票が伸びてしまったテイルス(笑)。足の速さは変わらない。じゃあ、次は君が主役になる番だ!

秘書に、ゾンビに、本部長?

この賞は、普段日の当たらないサブキャラにスポットを当てるために新設された。そのかいあってか、秘書やゾンビなど、固有の名前すらもたないキャラがランクインした。どの顔ぶれも、ある意味、主人公よりキャラが立って見えるのは気のせいだろうか?

最優秀パッケージアート賞

第1位 リアルサウンド〜風のリグレット〜 (ワープ)

ワープの作品は、毎回パッケージにもさまざまな趣向をこらしているが、この作品も初回特典にハーブの種が入っていた。パッケージのイラストはいたってシンプルだが、それがかえって作品全体に透明感、清涼感を与えている。ちなみにこのデザインはサタマガの表紙にもなっている('97年8月1日号)。パッケージがそのまま表紙になったのは、初の出来事だった。

1位受賞! 喜びのコメント

ワープ 代表取締役 飯野賢治氏

このたびは、最優秀パッケージアート賞をありがとうございます。ワープのパッケージデザインは1本目から僕がやっているので、このような賞をもらうことは、とても嬉しく、ありがたいことだと思います。ソフトの売上も10万本を超えまして、ゆっくりですが、確実に伸びているのが、とてもうれしいです。

デザインコンセプト自体は、当初から、広告なども一貫して永く変わらないものということで「空」というものがありましたので簡単でしたがそれを広げるのが苦労しました。結局は、プラスティックカバーにも印刷して、立体に見せるというアイデアで成功したと思うのですが、いかがでしたでしょうか?

次は『D2』ですね。がんばります。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワープ	2309
2	DEAD OR ALIVE	テクモ	2011
3	エネミー・ゼロ	ワープ	1302
4	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	1174
5	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	1010
6	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	972
7	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜	カプコン	544
8	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	494
9	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	442
10	下級生	エルフ	410
11	SONIC R	セガ	379
12	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	319
13	DESIRE(デザイア)	イマディオ	303
14	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ	215
15	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	イマディオ	177

第2位 DEAD OR ALIVE

タイプの違う目線を並べ、さながら映画のポスターのようなデザインは、クールでかっこいい。そして作品のイメージにもうまくマッチしている。「あなたに私は倒せない」という挑戦的なキャッチコピーも秀逸。わずかな票差で1位を逃しはしたが、アートと呼ぶにふさわしい出来映え。

第3位 エネミー・ゼロ

本作の限定版が20万円の木箱なのはかなり有名だが、通常のパッケージ(と言っても初回30万枚分だが)も、3D仕様になっていて、これまたゲームのパッケージとは思えないほどオシャレだ。昨今、限定版が花盛りだが、ほぼ全部が限定仕様という姿勢には、制作者の意地が伝わってくる。

アクション作品賞

第1位 シルエットミラージュ（トレジャー）

普通のアクションと一味違う独特の操作感覚は、一度やったら病みつき！

アクションに定評あるトレジャーが、自社ブランドで初めて出した作品。伏せ、投げといったアクションゲームとは思えない動作、そして左右の向きで属性を変え攻撃するなど、斬新なアイデアがいっぱいつまっている。だが、難しいという声も多かった。この人気を受けてか、PSに移植されることが決定。果たしてどんなゲームバランスになるか、要チェックである。

1位受賞！喜びのコメント

木村幸一氏
トレジャー「シルエットミラージュ」開発チームリーダー・デザイナー

自分が作った作品が他の人に認められて感激しています。特にこの作品は、これまでの8ビットや16ビット機用ゲームよりもやることが増えて、自分自身の手によるところが多くなったんですよ。そういうことでも一番愛着があるんですね。

感想などを総合すると、ゲーム性よりもキャラクターがウケていると いう気もします（笑）。でも、やっぱり私がこの業界に入った理由の1つは、自分の描いた絵を動かしてみたいことで、基本は“絵”なんですね。そこを好きになってもらえたというのはうれしいですね。

この機会に遊んでみようという人にですか？　やっぱり基本のシステムである「属性」がウリですから、そこを楽しんでいただきたいですね。あと主人公の生きざまかな？

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	シルエットミラージュ	トレジャー	5671
2	ソニック ジャム	セガ	3857
3	ダイナマイト刑事	セガ	2637
4	mr.BONES	セガ	906
5	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	ビクター／ビクターソフト	758
6	メタルスラッグ	SNK	527
7	ロックマンX4	カプコン	412
8	サターンボンバーマンファイト!!	ハドソン	379
9	バトルバ	日本ビクター	50
10	重装機兵レイノス2	メサイヤ	44
11	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ	38
12	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	28
13	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	19
14	バブルシンフォニー	ビング	16
15	忍ペンまん丸	エニックス	13

第2位 ソニックジャム

セガの顔、ソニックがサターンにやってきた！　ポリゴンになった彼の姿も、なかなかキマっていた。

第3位 ダイナマイト刑事

身の回りの物はみんな武器！　敵を倒す爽快感が人気の秘訣。サターン版はタイムアタックが楽しい。

復活のソニック！

ナイツなどで、ソニックチーム自体はサターンで活躍していたが、肝心のソニックは今年がサターン元年となった。もうすぐ「バーニングレンジャー」も出て、こちらも楽しみではあるが、やっぱりソニックはセガの顔。'98年こそソニックに大暴れしてもらいたい。

格闘アクション作品賞

第1位 DEAD OR ALIVE（テクモ）

勝負へのかけ引きは、やればやるほどより深くなってくる。

バーチャファイターシリーズを超える3D格闘が出てくるのは難しいかと思われていたが、本作はホールドシステムなどの違ったアプローチにより、見事に新境地を開いた。アーケードからの移植作品だが、サターンオリジナルの要素も加わり、移植の域を超えた作品に仕上がっている。テクモの開発陣がサターンへ寄せるたゆまぬ研究と情熱が生み出した傑作だ。

1位受賞！喜びのコメント

板垣伴信氏
テクモ 商品開発部 プロデューサー

2D、3Dこみでの受賞ということが非常にうれしいです。今年は4メガRAM対応の作品もあって、しかもそれが業務用と比べても遜色ないできだったので、そういう作品を抑えての受賞は、本当に光栄です。1年前、どうやって移植しようかと考えた時、たくさん選択肢がありました。結局、全部根本的にブラッシュアップすることにしたわけですが、その選択は間違いではなかったようですね。

今回のこのゲームは、パッとやって、パッと面白さがわかるように心がけました。それは王道なんですが、上手く表現できたと思います。

それから僕自身がセガの機械が好きということがありましたので、非常にその臭いを入れながら作りました。そういう部分でも、皆さんと共感できたのかな、と思います。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	DEAD OR ALIVE	テクモ	5638
2	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	5176
3	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	2060
4	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ	1088
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ '96	SNK	659
6	ストリートファイターコレクション	カプコン	478
7	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	アスク講談社	428
8	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	331
9	ラストブロンクス	セガ	261
10	サイバーボッツ-フルメタルマッドネス-	カプコン	230
11	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	27
12	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	KSS	23
13	わくわく7	サンソフト	18
14	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ズーム	16
15	マーブル・スーパーヒーローズ	カプコン	12

第2位 X-MEN VS. STREET FIGHTER

全部門を通じても、ここが最も激戦となった。1位との差はわずかに462票、惜しくも2位に。

第3位 FIGHTERS MEGAMiX

セガのキャラ、オールキャスト的な作品だったが、今一歩及ばす。エンターテインメント色が強すぎたか？

ついにセガの牙城が崩れる！

セガが過去2年間にわたり死守してきたこの部門だが、ついに破られる日がおとずれた。一抹の寂しさはあるが、サードパーティーから良作が登場するということは、ハードの成熟という意味では喜ばしいことかもしれない。'98年はセガの巻き返しにも期待しよう。

アドベンチャー作品賞

第1位 EVE burst error (イマジニア/シーズウェア)

クリアしても残る謎。こうして続編をやらずにはいられなくなる。

X指定の廃止により、パソコン版にあったHシーンはなくなってしまった。しかしシナリオの完成度の高さが、過激な表現がなくとも、作品として十分面白いことを証明した。この点において、今年最も功績のある作品の1つに挙げられるだろう。2月現在の読者レースでも依然上位にランクインしており、根強い人気を誇っている。続編にも期待がかかるところだ。

順位	作品名	メーカー名	得票数
1	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	3775
2	エネミー・ゼロ	ワープ	3033
3	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	2950
4	リアルサウンド～風のリグレット～	ワープ	2588
5	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	1079
6	DESIRE(デザイア)	イマディオ	1055
7	だいな♥らいあん	ゲームアーツ	840
8	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.1～虹色の青春～	コナミ	362
9	VIRUS(ウイルス)	ハドソン	346
10	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド	164
11	黒の断章	OZクラブ	115
12	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	セガ	100
13	マリア～君たちが生まれた理由(わけ)～	アクセラ	91
14	美少女花札紀行 みちのく秘湯物語 Special	フォグ	72
15	R?MJ THE Mystery Hospital	バンダイ	65

1位受賞! 喜びのコメント

イマジニア イマディオ事業部 上野季規氏

アドベンチャーというジャンルは、基本的に10年くらい前からゲームのシステムそのものは、それほど変わってませんよね。そういう分野で私どもの作品が1位を受賞できたということは、最初ビジュアルに惹かれて買っていただいたユーザーの方にも、最後までやりたくなるようなシナリオを提供できた、ということだと思います。そしてそれを評価していただけたわけですから、たいへん感激しております。

アドベンチャーには、まだまだ発展の余地があります。将来もし新しい作品を出せるとしたら、その時は「これが新しいアドベンチャーの進化形だ!」というものをお見せしたいですね。ストーリーがよいものなら、それをより効果的に見せるシステムを考えていきたいと思っています。

第2位 エネミー・ゼロ

敵が見えないという恐怖と緊張。シナリオの素晴らしさはもちろんだが、美しいCGだけでも見る価値アリ。

第3位 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

マルチシナリオ方式のアドベンチャーとして、ひとつの完成形を見せてくれた。2位とはわずか83票差。

アドベンチャー当たり年!

1位～6位くらいまでの票差が最も少ないのが特徴的だ。おそらくその理由は、優れた作品が多く、結果、票がばらけてしまったことにあるだろう。来年は「サクラ2」も発売される。もしかすると今サターンで一番熱いジャンルは、アドベンチャーかもしれない。

サタマガグランプリ1997 前編を振り返って……

「たいっちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!! サタマガグランプリ 1997 前編、読みごたえありましたネェ」「うむ。セガサターン登場以来、その1年間で最も輝いていたソフトを読者のみんなと選ぼうと始まった年に1度のこのお祭りも、早いもので、今回でもう3回目じゃな。1回目がバーチャファイター、2回目がサクラ大戦と最優秀作品賞を取ってきた流れを見ると、今年はセガ色を押しのけ、各ライセンシィメーカーが大活躍した年だったと言えそうじゃの」「とりあえず、前半戦までは、11部門中5部門でグランディアが受賞してますけど、今後はどうスかね? 隊長」「売り上げ面で行くと、40万本オーバーのグランディア、スパロボF、サカつく2の各部門の発表がまだじゃからの。最終結果はまだ読めんで」「いよいよ決まる、セガサターン3年目最高傑作ははたしてっ?」「見逃すなよ!」

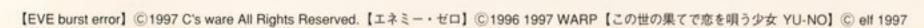
グランプリの栄冠に輝くことを許されるゲームは、390ある作品のうちのたった1つ。果たしてこの栄光をつかむのはどのタイトルだろうか? すべてはみなさん1人1人が投票した結果、次週のサタマガをお見のがしなく!!

次週発表の作品賞

- ●シューティング作品賞
- ●シミュレーション作品賞 <第1部門><第2部門>
- ●RPG作品賞
- ●シミュレーションRPG作品賞
- ●スポーツゲーム作品賞
- ●テーブルゲーム作品賞
- ●パズルゲーム作品賞
- ●'97重大ニュース大賞

そして

最優秀作品賞

予告 次週、いよいよグランプリ最終結果発表!

と、丸い銃をかまえた。スズメが訊いた。
「殺すのか？　試練をあたえて手に入れる人間は、すぐに替えがきくほど数はいないはずだろう」
「そうだ。だが、この男が最初ではないし、この男が最後でもない」
なおも何か言おうとするスズメを、連れていけ、と、彼は君に命じた。君もまた何か私に言いたそうだったが、黙ってスズメをうながした。
「オレはもとに戻って神のために尽くすが」
スズメは引かれて行きながら私を見た。
「キツネはオレを助けるためだけに、タランテラのメロディも聴かずにここへ来たのか」
「僕は君に借りがあるし」
スズメに不用意にディスクを聴かせ、この件に巻き込んだのは私の責任だ。
「それに——僕も世界の一員である以上、自分の心を知るように、世界のゆがみの謎を知りたいと思ったのさ」
スズメは皮肉な顔で笑ってみせた。やはり彼は私のよく知っているスズメだった。
クリーム色の壁の一部がスッと開き、君とスズメはその奥へ消えた。何もないように見えるこの部屋は、じつはいたるところに出入り口があるらしい。
銃を向ける彼に私は言った。
「あんたは祈ってくれないのか？　さっきの青年が前に私を殺そうとしたときは、ちゃんと祈ってくれたぞ。神の心乱す者を浄めることをゆるしたまえ、ってさ」
「祈り？　くだらないな」
はじめて彼の表情がくもった。
「くだらないのか？　上級信者のくせに自分の教えの祈りを否定するのか」
「いま自分で祈ったからいいだろう」
彼は私に向けて引き金をひいた。
「だめ」
そのとき、ずっと私の手の中にいたルビがいきなり身を乗り出した。
弾丸はルビの胸を貫いた。

To be continued

前回までのあらすじ

ゆがんだ世界の片隅で「私（キツネ）」は「君」にメールを書いている。いつから世界はゆがみはじめたのか、私たちに救いは訪れるのか、君から教えてもらうために……。バロック屋を営む私の事務所に、突然現れた文という少年。彼から奇妙なディスクを手渡された私は、その解析をハッカーである友人（スズメ）に依頼する。が、ディスクを聴いたスズメは意識を失い、その後、行方不明になってしまう。私はスズメを追って“異形”に襲われた傷をもつ少女（ルビ）とともに、謎の教団“マルクト”の本部へと向かう。

BAROQUISM▲SYNDROME

『バロック▲前史』Vol.13

STING

踊る病、その旋律

原案・監修：米光一成
作：清水マリコ

**「私が体験してきたことは、すべて――」
「マルクトの試練だったんだよ」
再会した文に導かれ、私とルビは神経塔へと足を踏み入れる。
スズメは私の助けを待っている、と信じて――。**

13 神経塔

それは、丸く小さな建物を、太い支柱が串刺しにしているような形の塔だ。

建物の中は暗くて狭い空洞だった。中心を貫く支柱だけが地下深くまで続いていた。文は足場の鉄板を渡り、支柱についている扉を開けた。支柱の中はラセン階段で、えんえん地下深く続いている。背骨の中を脊髄液がとおるように、私たちは階段を降りていった。

「怖くないの、キツネ」

文が言う。

「マルクトはなんのために試練をあたえて、ていねいにあなたを呼んだと思う？　まさか翼をあたえるためだなんて思ってないよね」

「さあ。生け贄にでもするのか」

「だったら怖い？」

「スズメがそうなっていたら困る」

「大丈夫。僕らは幸福だよ。痛いことも苦しいことも悲しいこともないんだから」

「僕ら？」

「文は翼がないくせに偉い天使なのよ」

ルビが口をきいた。よく見ると、ルビの目は少し宙に浮いている。バロックの目だ。バロック化を防ぐインカムはつけているのに、なぜだ？

「ルビと僕は、夢も理性もふたりでひとりぶんしか持ってないからさ」

「……」

階段は目がまわるほど長く続いた。ルビがときどき足を踏みはずすのを文が助ける。

「例のディスクをあなたが聴かなかったから、ルビがここから出ていくしかなかったんだ」

ルビが事件の情報を持ち、IDがなくても生活できたのは、背後にマルクトがいたためか。だが。

「背中の傷の話も嘘だったのか？」

「傷？」

「ルビの背中の、天使の翼をちぎったあとみたいな傷あとだ」

文は不審な顔でルビを見た。

「その夢は、共有していないな」

「あれは私とキツネだけのバロックだもの」

ルビは歌うように言った。一瞬、その顔がものすごく美しく見えたのは暗がりが見せた幻影か、バロックの持つあやしい魅力か。

「キツネには予定外の事情がやけに多いね」

階段はまだ下へと続いていたが、文は途中の扉を開けた。暗く狭い世界から一転して、地下とは思えない広く明るい世界が広がる。

「キツネ」

トレードマークの黒でなく、医者の着るような白衣を着ているので一瞬誰かと思ったが、そこにいるのはたしかにスズメだった。

「来ると思ったよ」

スズメはなぜか髪も顔も濡れて雫をたらしていた。が、目つきもしゃべり方もしっかりしていて、バロックのそれとははっきり違う。

「オレのメッセージを読んだのか」

部屋の中には何もないので、スズメは壁と同じクリーム色の床に座った。白衣の下のひょろ長い脚がヌッと見えた。

「そうだ。だから僕は君を助けるために」

「助ける？　オレが人に助けられなきゃいけないようなハメに陥ると思うのか？」

「……え……」

「オレはタランテラのメロディをさぐるうち、神と天使の存在を知った。そしてオレには、天使以上に重大な役目があると知った」

「君はやっぱり洗脳されているんだな」

こんな場面で、と思いながらも、あまりにらしくないスズメのことばに、私はつい苦笑してしまう。

「誰が洗脳なんかされるんだ。あのメロディを聴いたときのあの感覚を味わえば、世界が変わるのは当然だろ？」

スズメは照れた様子もなく言った。

私は迷った。ここまでのことがすべてマルクトのお膳立てだったとしてもかまわない。スズメに会い、彼を助けることが優先だと思っていたからだ。だがもしも、本当にスズメは自分の意志でここへ来たなら――蜘蛛（タランテラ）にかまれ、踊る病気にかかっていたのは私のほうか？　そして病気を癒すメロディは、最初から、私の手の中にあったのか？

「行こうか」

スズメは立ち上がった。

「どこへ？」

「決まってるだろ？　神のところだ」

私は後ろを振り返った。いっしょにここへ来たはずの文の姿はなく、ルビは――ルビは人形のようにことりとその場に倒れていた。

「ルビ」

私はルビを抱き起こした。

「それも、もう先に行ったんだろう」

スズメがふいに身がまえて振り返った。

「魂が？　肉体を抜け出して？」

「それは、タランテラのメロディに導かれてここへ来る者なら知らないことばだ」

「知らないことば？　魂がか？」

「ヤメロ」

スズメが頭をかかえて大声を出した。

「だめだ！　やはり試練は中止だ！」

そのとき、頭上から声が響いた。プラネタリウムの天井が開き、人間がふたり降りてきた。ふたりは大きさの違う翼を背負っていた。ひとりはここへ来る前に出会った翼の青年（そう、君だ）。もうひとりはさらに大きな翼を背負った神経質そうな若い男――少し文に似た、そうだ、ずっと前に画像データで見た、感覚球の探査システムを開発したとかいう男だ。

「やはりこの男は規格外の失敗作だ」

翼の大きさからいって、彼は教団でもかなり上のクラスの人間だろう。

「選ぶなら、なんで最初からこっちが選ばれなかったんだ？」

彼は私とスズメを見比べて、それから君を振り返った。

「さあ。僕と同じで、誤差の範囲ではないでしょうか」

そんなふうに答えて君が私を見たことも、もう、君の記憶にはないだろうか？

「偽物の神なら誤差も出るだろうな」

私のことばに君は少し顔色を変えたが、上級クラスの彼は眉ひとつ動かさず、

「誤差なら、修正すればいい」

『バロック▲前史』とは

総監督・米光一成氏のもと、スティングが総力をあげて開発中の「バロック」は、5月14日発売予定の3DRPG。このページでは「バロック」の冒頭に起こる謎の惨劇“大熱波”以前の世界に焦点をあてる。その時代、都市には“異形”と呼ばれる怪物が徘徊し、動機不明の猟奇犯罪があふれ、妄想におかされた人々――“バロック”たちの自殺が多発していた……。少しずつゆがんでいく世紀末の日常を『バロック▲前史』では、ひとりの「私」の視点から描いていく。

世界の果てでも
一緒に咲きたい

少女革命ウテナ

SEGA HOBBY 少女革命ウテナシリーズ

究極の美少女アニメ「少女革命ウテナ」が、リアルモデルシリーズとキャラドールで登場。
この精巧に造られたボディは、まさに可憐なバラ一輪。
あの天上ウテナが、姫宮アンシーが、華麗なる大輪を咲かせます。

リアルモデルシリーズ

各キャラクターのボイスCD付きの彩色済みフィギュアです。

天上ウテナ
2,480円
抱きつきチュチュ付
好評発売中

姫宮アンシー
2,480円
お食事チュチュ付
好評発売中

キャラドールセレクション

スタンド付きの植毛人形です。

天上ウテナ　3,600円
好評発売中

セガサターンソフト 少女革命ウテナ

This is COOL

～いつか革命される物語～

オリジナルストーリーの
アドベンチャーゲームで、
セガサターンに登場！

セガサターン版
オリジナルのNEWキャラ
三条院千種とは何者か？

今春 発売予定
価格 ¥6,800
CD-ROM 2枚組

※画面は開発中のものです。

SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

ビッグサイトな夢ランド
'98東京おもちゃショー
3月21日㊗22日㊐ 東京ビッグサイト

〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12
お客様相談センター：フリーダイヤル 0120-012-235
受付時間／月～金曜日10:00～17:00（祝祭日除く）
セガの情報はインターネット（WWWサーバ）からも入手していただくことができます。
[アドレス]　http://www.sega.co.jp/

※商品は、写真と多少異なる場合があります。
※表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

SEGAの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。

読者投稿コーナー LETTERS PARK めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

今、なぜかボーリングがマイブーム。へろへろになっていようとも、深夜のボーリング場に赴いては3ゲームぐらいはやってしまう（バカ）。マイシューズ、マイボールを購入する日も近い!?　そいじゃ、深夜のボーリング場から今週もお届けしま～す！

●ただいま午前2時。明日は学校。どうしよう。

（新潟県　目からビーム☆）

○月×日。ただいま午前4時。今日は入稿。どうしよう。

●弟（小6）がゲーセンでセンチメンタルグラフティのマグカップをGETして困っていました。ちなみにえみるちゃんのマグカップ。とりあえず、私が預かっています。

（高知県　小枕知寄）

えみりゅんのマグカップか～。私の一押しは七瀬優ちゃん。でも、なんか某エヴァのあの人に似てる……。

●管理人さん、ちょっとうさんくさいところがステキです。

（岐阜県　神風光）

イエ～イ。サンキュ。みんな愛してるぜ、ベイベェイ！

●友人に「俺は投稿王を目指すぜ!!」と言ったら「ホォー、登校王かぁ。そりゃあ偉いナァ」と返された。まぁ、確かに一般人は投稿なんてやんないけどさ。

（静岡県　きてはあ！）

投稿王もいいけど、登校王もいいかも知れん。だってなんか、毎日登校の最中に物凄いスペクタクルなドラマに巻き込まれてそうじゃん。

●僕は子供のころ、ミラーマンになるのが夢で、親に買ってもらったミラーマンのヘルメットを片時も離しませんでした。管理人さんにも何か今考えると笑っちゃうような子供のころの夢ってありますか？

（和歌山県　鈴木はい）

わしはどうも陶芸家になりたかったらしい。幼稚園の卒園アルバムに「しょうらいのゆめ」という欄があって、そこには『おちゃわんをつくるひと』という、あまりにも渋い夢が燦然と輝いていたのであった。

●恋愛シミュレーションゲームでうれし泣きしてしまった。

（秋田県　つぶやき次郎）

純朴な話でええ話よのう、っていうのと、何か悲しいってゆーのと複雑。でも、そこまでハマれるソフトに巡り合えたのは幸せだよね。多分。

●増刊号に付いていたソノCD、良かったです。しかーし!!　このCDを取る時に、なんかの拍子で、ビリリと……。どーしてくれるんだ！　まっ、テープで貼って直したけどね。

（高知県　ファイヤアアア！）

増刊号のソノCDをみんなから褒められちゃって、ちょっと嬉しい私（自分で作ってもいないくせに）。

●最近のサタマガ読むとこ多すぎ。とても1週間じゃ読み切れん！でも、ウレシイ……。

（長野県　カヲル）

ねーねー、カヲル君はサタマガのどこから読むの？もちろんWEEKLY掲示板から……ってことはないか!?

●大雪の翌日、原付で転んで苦しんでいたら「ハガキのネタになるじゃん」と言われた。友情に、乾杯。

（東京都　夢月聖良）

と言いつつ、やっぱりネタにして送ってくる夢月ちんに乾杯！　顔とかにキズがつかなくて良かったね。

●このハガキ用紙で5ケタのモノを使いきりました。残したらどうしよと思ってましたが、使い切ると寂しいもんスね（いや、なんかさ）。

（青森県　みよん）

一つの時代が終わっていくようで、何か感慨深いものがありますね（NHK風コメント）。さらば旧式。

●医者のウソツキ!!　キズは残らないって言ってたのに。しっかり残っとるがな（目の下モロ）。うう、もうおムコにいけない……。

（奈良県　DEB）

ハガキ欄外に「ヨメをもらえ！と友人（ツレ）からのつっこみあり」とあったが、たしかに。ヨメもらえ。でもさ、キズは男の勲章だぜぃ。

●忙しい。忙しすぎる。1日が24時間もあるからいけないんだ。もしも1日が3時間だったらハガキだけ書いてるのに。

（大阪府　GUY神）

ホントにハガキ書くのんか～。彼女とデートするんちゃうん！（超ヒガミコメント）。うりうり～。

●人間の記憶ってけっこういい加減なもので、昨日食べたものすら忘れることもあるじゃないですか。その点俺はパーフェクト。ここのところずーっとラーメンばっかり食ってるから忘れようがないっ!!　……泣いていいっスか？

（宮城県　KAZ丸）

いつでも俺様の肩でよければ貸してやるぜ！でも、やっぱ出来ることなら栄養のあるもん食べたほうがいいよ。マヂで（池袋サラ風）。

深夜のボーリング場は、ひとくせありそうな人種がいっぱい。しかし自分もそうかもしれないことに気が付く私だった。来週までアデュー。

東京都／クレイジーじじい

うわあ、ショッキング！　この続きツラいなあ。富山の上本、どう出る？

埼玉県／塩崎宏美

ところでスネークって誰なんでしょう。発売前から謎はふくらむばかり。

北海道／ザベラー

「ミネッサ」じゃなくて「ネミッサ」。いまだに間違われてるのがトホホな感じ。

愛知県／ユウ

「ブラックマトリクス」ね。この手の世界観が好きな人にはもうたまりません。

4コマ。

愛知県／江ヶ滝ささ

かつてボールという名の友達を蹴りまくる漫画が一斉風靡した国、それは日本。

埼玉県／かわうそ

イメキャラとイメクラって紙一重。ぷよぷよした部分が4つで消えたら悲しすぎ。

三重県／ターザム鈴木

ゲットって言葉、昔は秋葉原電気街某ソフト店の「万引」を意味する用語だった。

青森県／ぞう大臣神

「浮気」とゆー単語にリンを付けるとアラ不思議、うわリンではなく不倫にっ!!

LOVE²愛してるかい!?

タバコの次に大事な人になりたい
北海道／なかいち修
〜inデビルサマナーソウルハッカーズ

近未来の不良、ハッカー。そのグループのリーダーをしていたあなたが気になりはじめてから、まだ2カ月ちょっとだけど、私はもう完全にあなたに夢中です。とってもやさしくて頼りになるのに、以外と気まぐれ。おっとりしてそうだけど、実は結構行動的で……。あなたの魅力的な笑顔を見ているとついどんな願いも絶対に引受け、叶えることさえできる、と思いこんでしまいます。それなのに、決めつけられたかの様な運命の中で、あなたを守ることができなくて……。本当に辛かった。全てを恨んだけれど、そんな人の心の弱さが今回の事件を生んだのなら、私はあなたのためにありったけの涙を流し、この心を慰めます。誰よりも強く、でも優しく、しっかりと私の心を捕らえたあなたのために。最後に送られてきた差出人不明のメールが、あなたの物でありますように。私はいつまでも、次のメールを待っています。

私のソウルハッカー、桜井雅宏様へ。

ネミッサ様へ
京都府／ダックスフント
〜in デビルサマナーソウルハッカーズ

好きな人を知り合いに略奪された98年のスタート。年初から地獄の一丁目、いや三途の川に辿り着いてしまったこの俺に、コンビニでポツンと置かれたソフトの中から女性が呼んでいるような気がした。誘われるがままにソフトを買い、テストがある（タテマエ）とバイトの休みを取った。そこでは、その声の主が俺の名を呼び、どこへでもついてきてくれる。俺はもう、この電脳の園から出ることができそうにない。なんとなく体が透けてきた。魂が抜かれていくような……。

☆勇気を出して……「今日はいい天気だし、ゲーセンなんか行ってみたりせーへん？」「いいけど、じゃあぬいぐるみいっぱい取ってね」この時点でUFOキャッチャーに限定されてしまっている。ああ、対戦がしてみたい。　（大阪府　GUY神）

──屋内なんだから別に天気悪くったっていいじゃん。10回行けば1度位対戦したって大丈夫。金はかかるが。

☆中1の娘が思いだしたように「アンジェリーク2」に熱中していた。星の育成そっちのけで、今日はルヴァ様、明日はオスカー様♥と、守護聖様を毒牙？にかけ続けた結果、4日目に39度の熱を出して寝込んだ。「守護聖様のバチが当ったんや！」と私。（なんて冷たい母親……）などと言いつつ「アンジェリーク1」の私の記録の中には、5人の守護聖様とラブラブ♥なんてのがあったりして……血は争えないです。好みのタイプも似てるしね。ルヴァ様、クラヴィス様、オスカー様にエルンスト♥おいおい……。（大阪府　松本厚子）

──母娘で同じゲームで遊んで語れるってイイなぁ。お父様も守護聖様似のナイスミドルかしら。ドキドキ。

☆ゲーマー？……ああ、哲ちゃんのお爺さん（79）や浩二のお父さん（47）もそうだし、あと勇樹の兄貴（28）もちょっときてるかな。……ってそりゃゲーハーだよ！　ダメだよ、そんなボケは！　失礼だよ!!

☆ゲーマー？　……ああ、男なのに好きな奴、いるんだよねー（以下略）

☆ゲーマー？　……ああ、埼玉の（略）　（宮城県　ＫＡＺ丸）

──最後は超強引。この文だけでわかったら凄すぎ。ポイントやる……かも。

どきどき♡懺悔室

ハァ〜イ、今日も悩める仔羊ちゃん達の懺悔を聞いてアゲル☆だけど私のワープロはお馬鹿さんだから、「こひつじ」を「小櫃字」と変換しちゃうの。（本当）でも懺悔はしてくれないのよ。所詮は機械ね……フフッ。

☆「スーとの涙の別れ」といえば、「グランディア」屈指の名シーン。それなのにワタクシは思いました。「スーはいいからブーイだけ置いてってくれないかな」と。自分の性根の汚さに恥じ入るばかりです。

（愛知県　緑色ランタン）

同士からのハガキが5通以上来たら許してアゲル。それ以下なら罰としてセーブなしクリア。厳しい？

☆ついこの間、VF3のたらい落としを初めて見て、思わず大爆笑してしまった。つられて周りの人も笑っていき、折角エクセレント取ったのに晒し者になった僕の知らない人。本当にごめんなさい。ちなみに彼は、次のステージで狂ったようにコンボを叩き込んでいました。

（大阪府　ムＴｕ）

いやいや、きっと彼もギャラリーに「魅せる」プレイができて、さぞ満足だったことでしょう……と思っとこ。

☆祭りでウナギを取ってきて水槽に入れといた。そして数カ月後、食卓にうなぎのカバ焼が出ていた。まさか〜!!　と思い水槽を見ると、ウナギ君がいない。母に聞くと、父が食べたいと言って自分で料理したらしい。ウナギ君すまない、君を最後までかわいがってあげられなくて……涙。　（山梨県　アンコクジュニア）

せめて美味しかったら供養になったと思うケド。今後は金魚すくい、又は緑亀釣りでガマンしましょう。

☆姉ちゃんごめん。

（三重県　ピカチュウマン）

何があったのか以前に、こんなファンシーなペンネーム（笑）で、お姉さんに伝わるのかが心配だわ……。

☆イタズラしたと勘違いして、猫を叱りました。ゴメンネMY猫。

（神奈川県　小宮重喜）

翌日には快く忘れる猫に乾杯っ☆

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

今回は自由課題だにょ。新しい課題は次回発表するので夜露死苦。などと使い古されたネタからナウいネタまで何でもアレンジして送れ……って、ナウいっちゅーのも死語だな。

◆こんな「せがた三四郎」はいやだぁ〜!!

→過去にショッカーに改造された経験がある。
→実は、特命課の刑事。
→しかも、超能力を持ったスパイ「エスパイ」
→その正体は氷づけで発見された侍!!　(北海道　ヒロヤン)

ほんで米国での役者ユニオンの営業許可証持って自宅に売れる前のディカプリオが遊びにくれば完璧ナリ。

◆デザ２でこんなシューティングを作らされるのはイヤだ！

→１Ｐ自機はアン○ンマン
→２Ｐはメ○ンパンマン
→弾はカ○ルンルン
→ボスはバイ○ンマン
→甥、姪には大人気
→次はセー○ームーンらしい
→カンベンしてよ姉貴。

(鳥取県　春塊面人)

水平服美少女は姪にはイイけど、甥に対するウケはどうだろう。謎。

◆こんなロボット大戦のパイロットはイヤだ！

→ダンバインのトッド＝ギネスの代わりに黒柳○子さん。
→これがほんとの「窓ぎわのトッドちゃん」
→………ウソ。

(新潟県　上野哲央)

奇しくも時事ネタ。あ、ヤバい？

◆こんなゲーセンはいやだ!!

→50円×２と書いてあるシールが貼ってあったから50円で２回できるんだ〜と思ったら50円玉２枚で１回
→それは三重県某デパートのゲーセン
→100円玉じゃダメなのか？

(三重県　泉姫)

管理人が銭形平次マニアで、穴の開いた貨幣を紐で吊るして持ち歩きつつ投げるのを日課に……しねぇよ。

◆こんなハガキ職人はイヤだ！

→ネタハガキ落としたかも。
→本名書いてあるし
→プリクラ貼ってあるし
→職場の近くだったらイヤだ。
→そこからロマンスが始まる……訳ねーか（笑）
→「アナタもサタマガ読んでるんですか？」
→「えっ、あなたも？」
→なんつって。

(東京都　夢月聖良)

本当に始まったらご一報を。そういえばDAの頃、サタマガが縁で付き合い始めたカップルは健在か……？

◆こんな読者アンケートはイヤだ!!

→前世を信じますか？
→年収はいくらですか？（実数）
→今までに失恋した回数を自然数で記入して下さい。
→次に休刊しそうなゲーム雑誌は？（８つまで）
→表２から最近使ってないハードを挙げて下さい（８つまで）
→ギャルの表紙はイヤですか？
→「魁！男塾」の登場人物で、あなたが好きなキャラクターを表３から選んで下さい（10人まで）
→絶対に損をしない儲け話があるんですけど乗りませんか？
→ご記入が済みましたら弊社までご持参下さい。

(東京都　クレイジーじじい)

畜生、ありがちなネタだが笑っちまったのでポイントやる。がってむ。

◆こんな悩みを抱えたらイヤだ！

☆投稿して１ヵ月以上経過している
→２ヵ月経って載ることもあります
☆図書券が送られてきた
→過去に載った形跡があります

(神奈川県　阿曽アキヒロ)

いやホント、タイムリーネタ特集等により掲載が遅れても許してネ♥

みんなが気になる ポイント券の真相!?

宮城県／KAZ丸

それじゃあPNがKASU丸になっちゃうね←オヤジギャグ？

栃木県／あづま公正

君は絶対ポイント＝ポイントの誤植ネタやると思ったのになぁ。

東かんなの男子禁制？放課後くらぶ♡

ＮＨＫ教育の「虹色定期便」とゆー15分ドラマにハマってる東かんなです。と言っても放送時間は朝11時〜なので、普通の生活してる人は観れません…

神奈川県／龍恵さら

元祖ヒロインの詩織、さらサン独特のていねいで暖かい雰囲気がイイぞ！

…普通じゃなくてゴメン。

☆横浜ジョイポリスへ行く時、関内駅でタクシーに乗り「横浜ジョイポリスまで」と言ったら運転手さんと「入場料取って乗り物まで別料金を取るなんて納得いかん！」という話を延々していた……。というより、親子くらい年が違うのになんでそんな話で盛り上がったんだろ？（謎）場所によっては入場料が高いけど乗り物はタダという所があるみたいです。

(広島県　SHANZE AKIRA)

━都内で言えば、お台場はパスポートあるけど新宿はないし、言われてみれば色々……でもやっぱパスポートがいいな。

☆アンジェリークデュエットの発売日までに15ポイント溜めたいわ〜ん♥ポイントちょうだい♥かんなちゃんかわいい━♥オスカーすてき。

(富山県　上本メツヲ)

━ちょっとだけよ……パパヤ〜。

☆やっぱり男の人は日本人に限ります〜。男尊女卑大歓迎です〜。硬派万歳です〜。BAHN長の為ならなんでもできます〜。いつか木造の空家の押入の中で「嫁に来い」と言ってくださいね〜。ウフフフフ〜。

(岩手県　悪綺蛇辺番留)

━こちらは日本人擁護派（笑）さぁキミも外人と日本人どちらが好みか清き一票を送……。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×２愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ〜／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

東京都／ひのとみらいち

「審判」ですね。シルミラもかなりやりこんでいる人が多いから攻略本っていうか裏ワザ本が出るといいのにね。

次回テーマは…
「アゼル」
&
「街」
でおとどけします

オールMS！ 50

福岡県／入井詠亜

数では負けたがアイデアではピカ1。こう見るとガンダムの頭部って微妙に違うんだね。良く描きわけたねぇ!!

神奈川県／ノムラ

そろそろあまった年賀状はなくなったなかな？　なんかこのまま海にでも繰り出しそうな感じだね。夏にはまだちょっと早いか。

北海道／イルカ少年

悠久幻想曲の10人。いつもならこれでも十分たくさん描いたねってコメントつけるところなんだけど……。

第2回多人数対決・王様

富山県／上本メツヲ

君は他にやることないのかね（いやウソウソ）。たしかにすごい!!　私が悪かったよ。合計人数88……これが限界人数なのか?!　挑戦者を待つ！

オールカプコン！ 65

大阪府／エムハラひねた

うーんおしい。君の天下は1週間だった。なにも出ないって言ってるのに……。でも今度はSNK物もよろしく！

•INFORMATION•

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。) スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！　現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

福岡県／GO.

あて先ハガキもヨロシクネ!!

※今週のポイント■イラスト王様！の富山県／上本メツヲに2ポイント。福岡県／入井詠亜には1ポイントを、宮城県／KAZ丸にも1ポイント。それぞれプラスしてさしあげま～す！

4コマDXシリーズ新登場!!

ポケットモンスター4コマDX（デラックス）

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣 ★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

本体価格728円 A5判・136ページ

表紙イラスト 杉森建

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!

にとうしんでん4コマDX（デラックス）

本体価格728円 A5判・136ページ

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣 ★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる 他多数

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス〜オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

本体価格951円 A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

本体価格854円 A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

本体価格951円 A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

本体価格951円 A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

本体価格1,068円 A5判・224ページ

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

【ドリブラー】相手守備陣をドリブルで切り崩して、ゴールチャンスを演出するドリブラー。守りを固めてきた相手に非常に効果的であり、チームの攻撃の幅を広げることができる。高いボールキープ力と、爆発的なスピードを持ち合わせていなければならない。レナルト（ブラジル）、ハールケン（オランダ）、ニストロップ（デンマーク）、森島寛晃（セレッソ）、前園真聖（ヴェルディ）、永井秀樹（ヴェルディ）、大木欣二朗などが適任。君のクラブの切り込み隊長として、大いに活躍してくれるだろう。

Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2

目指せ！最強クラブ!!

第2回目を迎える「サカつく」ファン必見のこのコーナー。今回も「Q&A」、「クラブ診断」、「サタマガクラブの成長日記」といった盛りだくさんの内容でお送りするぞ！

初心者もこれで安心！ サカつくHow-To講座

選手の育て方

まず、どのポジションもプロとしての体を作るために、基礎練習の筋力トレーニングとランニングをたっぷり行う必要がある。それらがコーチから「プロとして平均レベルです」というコメントをもらえるようになれば、技術を本格的に磨いていく段階に入ったことになる。

各技術を上げる前には、選手の役割をストライカー・ドリブラーというように決めておく。そうすれば最初から伸ばす能力をしぼった、効率のよい練習を行なうことができる。

なお、各役割で重点をおく基礎練習は以下の通りだ。

●ストライカー
シュート、ドリブル
●ドリブラー
ドリブル、パス
●チャンスメーカー
パス、シュート、ドリブル
●守備的MF
ディフェンス、パス
●センターバック
ディフェンス
●サイドバック
ディフェンス、ドリブル、パス
●攻撃的DF
ディフェンス、ドリブル
●ゴールキーパー
筋力トレーニング、パス

役割にあった練習を実行させせよう。

これらの役割に必要な技術に対して、コーチから「これからは期待できますよ」といったコメントが出たら、個人育成・特別練習に比重を傾けていくとよいだろう。

ただ注意するのは、特技は作っても、弱点は作らないということ。ストライカーであってもディフェンスを、センターバックであってもシュートを鍛えなければならない。

どのポジションでも、攻守において貢献できる選手を作ることが、理想的な育成方法といえる。

キミの悩みを一気に解決！ サカつくQ&A

このコーナーでは、セガの「サカつく2」開発チームが、みんなの質問・疑問に答えてくれます！

Q・キック力とシュート力の違いがよくわかりません。

（香川県／田淵新吾）

A・『キック力＝ボールを遠くまで蹴り飛ばす力』、『シュート力＝ゴールを確実に決める決定力』と考えてください。

Q・試合のどういった時に、「怒る」「誉める」などの監督の指示を出したらいいんですか？

（東京都／平井俊介）

A・感情の表現ですので、基本的にはユーザーのみなさんの主観で、「なにやってんだ」と思ったら怒り、「がんばっているなぁ」と思ったら誉める、というのでOKです。ただし、あまり変な時、例えば強い相手に同点でがんばっている時に、「もっと点取れ！」と怒っても、きっと選手はやる気をなくしてしまうでしょう。

Q・パラメータ的にはすごい選手なのに、個人の世界ランキングに登場しません。どうしてですか？

（京都府／小宮山誠）

A・世界ランキングの順位決定に一番影響を与えるのは、選手の試合での「活躍度」です。従ってパラメータがいくら高くても、試合でほとんど活躍しなければ、世界ランキングに登場しません。

Q・勝つことによってクラブになにかプラスになるのですか？　たとえば負けたときよりも、選手が育ったりするのですか？

（愛知県／山田定利）

A・勝敗による選手の成長の違いはありません。しかし勝つことによって不満が押さえられる、賞金が入る、サポーターが喜び人気が上がるといった様々なメリットが得られます。

Q・日本人監督の「河本谷茂」は、もしかして架空日本人選手の名フォワード「河本鬼茂」の父ですか？

（宮城県／伊東謙）

A・2人の間にはなんとなく関連がありそうに思えますが、特に関係はありません。

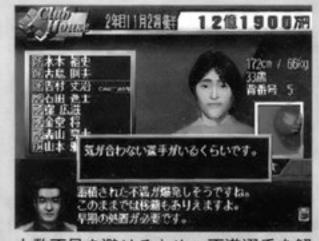
みなさんの「サカつく2」に関する疑問・質問、お待ちしております。「サカつくQ&A」係まで、ハガキを送ってください！

サタマガクラブの成長日記　2年目　「不満の嵐!?　クラブ崩壊の危機!!」

この日記は、当記事担当者が育て上げたクラブの輝かしい（？）軌跡を綴ったものである。

（1月）新人選手のDFマシンビを獲得。不足しているMFは、残念ながら新人リストに挙がらず。そこで有能なスカウト、内田金次と契約。いい選手を連れてきてくれよ！

スカウト契約に大金を費やしたので、サポーターズクラブ運営費をケチることにする。ちなみに設定費用は100万円。無謀かなぁ？

（2月）ベテランDFの吉村が、人間関係に関して不満を漏らしはじめる。ちょっと待て、お前キャプテンだろう！　クラブをまとめ上げなくてはいけないキャプテンがこのザマ、お先真っ暗だ!!

人数不足を避けるため、不満選手を解雇できず。頭が痛いです。

（4月）わがままキャプテン・吉村がついに爆発、自主退団を申し出てきた。彼にいま、抜けられるのは非常に辛いので強引に引き留める、しかし能力が最低に……。なんとか、不満を抑えるべきだった。

（6月）試合での起用法が気に入らないと、不満を口にしていたDFの鷹田が自主退団する。まあ、こいつは能力が低いからいいや（ホントにいいのか？）。

（9月）突然MFの森山が「気が合わない選手がいる」と言い出す。いままで、その気配すら見せなかったのに。どうなっているんだ!?

（11月）今度は、窪まで森山と同じ不満を言いはじめる。いま、彼らにやめられたらシャレにならない。マズイ、本当にマズイぞ。

（12月）起用法に不満を抱いていたGKの永嶋が自主退団。気が付けば、クラブの欠員が4人に。2年目にして最大の危機を迎えた、我がクラブ「掛川エスパーダ」。果たして、どうなる3年目!?

2年目の成績	
スプリングトーナメント	3回戦敗退
ファーストステージ	6位
セカンドステージ	7位
ウインターカップ	2回戦敗退

2年目終了時のクラブメンバー

ポジション	名前	年齢	年俸
監督	ウィルソン	59歳	3億1000万円
スカウト	内田　金次	47歳	1億9300万円
GK	夏樹　あかり（エディット）	21歳	2500万円
DF	吉村　丈治（キャプテン）	34歳	4000万円
DF	宮崎　裕太	24歳	3500万円
DF	水木　裕史	23歳	6500万円
DF	古島　則夫	24歳	5000万円
DF	マシンビ	20歳	1500万円
MF	石田　進士	23歳	5000万円
MF	窪　広滋	26歳	3500万円
MF	金堂　将	26歳	1900万円
MF	森山　亮太	30歳	5500万円
FW	山本　雅人	22歳	2500万円
FW	堀　美佐雄	27歳	7500万円
—	欠員	—	—
—	欠員	—	—
—	欠員	—	—
—	欠員	—	—

あなたのクラブを診察します！
セガ開発チームによる

クラブ診断

クラブ代表より一言

今回のクラブ
メジェール伊江島

（代表：セガ広報：花谷和宏さん）

ど〜も〜。というわけで、最初にクラブを最強にするにあたり、攻略本などの資料は一切参考にしていないことを述べておく。今回、特に力を入れたのがMF陣。ベテラン、屋野を筆頭にドゥンガ、ビスマルクなど、攻守どちらもこなせる能力と90分フルで駆けまわる体力を兼ね備えていると自負しています。組織力&連携力で次のインターナショナルカップは絶対に制するぜ!!

パスワード

Gきまあにお とほくKんねし QなてFQう
ううCおうや そおくわらRい OけそRえわ
Dええししあ ふQひQおねり Qしきちたく
しCねせNこ こQMきさCへ もえれけみめ
くいAちもも ひはおなDLあ そさひやねし
けすすたしけ すすたしけすす せAIゆJA
ねへAきOす すすすたあPな

ホームタウン……伊江島
経過年月…………15年目9月
資金………………304億2058万円
練習グラウンド…グラウンド２面（設備完備）
スタジアム………レベル２
クラブハウス……レベル２

クラブカルテ

診断結果

GK―メジェール伊江島のゴールマウスを守るのは、エディット選手のかずひろ。他の選手に比べ、若干見劣りがするがそれほど問題ではないだろう。

DF―ブッフバルト、南雲の両選手の守備能力は脅威。３バック、リベロという攻撃的なシステムを堅実に支えている。両選手に匹敵する3人目のDFを加えることができれば、たいていの攻撃は跳ね返す、強力なDF陣になるだろう。

MF―かなり穴のないMF陣である。屋野・ドゥンガの高い守備能力から、一気に攻撃に転じることができる。ビスマルク・本田のどちらも攻撃の起点となることができ、FWへ的確なパスを供給する。能力的にはかなり完成の域に近づいているが、問題がないわけではない。屋野40歳、ビスマルク30歳という高齢のため、スタミナ面では若干の不安が残る。しかも、サブのMF広瀬では現時点の能力・連携とも上の2人の代わりを努めるには、役不足である。広瀬の今後の成長に期待したいところだ。

FW―日本人最強のFW河本がいかにも点を取ってくれそうである。しかも23歳という若さゆえ、今後の更なる成長が期待できる。

処方箋

●主力選手の高齢化への対処が必要!!

このクラブの一番の問題点は、現時点ではなく将来のチーム構成にあります。中盤の鍵を握っている選手、ドゥンガ・屋野の2人が高齢であるため、この2人に変わる選手の育成が急務となります。若干、チーム力を落としてでも若い選手を育てていかなければなりません。勝ちに行く試合と育てる試合を決め、ベテランと若手をうまく使い分けていくことが必要です。つねに強いクラブでいるためには、将来をにらんだ選手起用が重要となってきます。

診断クラブ大募集！

診断を希望する読者のクラブを大募集します。ここで紹介したクラブを参考にして、パスワードや各種データ、コメントをできるだけ詳しく書いて送ってください。なお、今回は特別にセガ・花谷さんのクラブを診断させていただきました。

サカつく用語マメ知識

【リベロ】マークする特定の相手を持たずに、守備全体をフォローする選手を置く戦術。DFラインの中央に位置し、攻守ともにかなり自由な動きが認められる。相手の攻撃をつぶす守備力だけではなく、機を見て攻め上がる判断力とフィニッシュに結びつける攻撃力。さらにチームの柱になるポジションのため、強靭な精神力も必要となる。バウアー（ドイツFC）、マティアス（ドイツFC）、バンチ（イタリアFC）、ブッフバルト（レッズ）、井原正巳（マリノス）、森崎敬、長嶋玄次などが期待に応えてくれるはずだ。

「第１回サタマガカップ」参加者大募集！豪華賞品が出るという噂も…!?

読者のクラブ同士で対戦を行う「第１回サタマガカップ」を開催します。試合は以下の２部門を同時に行います。参加したい部門を１つだけ選択して、申し込みを行ってください。１人で両部門に参加することはできません。

●10年目部門

ゲームスタート時から10年目12月4週後半までのクラブが参加できます。この部門では、短期間で強いクラブを作らなくてはなりません。腕に自信のある「サカつく」上級者はチャレンジ！

●20年目部門

11年目２月１週前半から20年目12月４週後半までのクラブが参加できます。20年目ともなると、誰でもある程度強いクラブに育てられるはず。「サカつく」初心者でも優勝できるかも!?

参加希望者は住所、氏名、年齢、電話番号、クラブパスワード（記録・設定コマンドの対戦用パスワードを選択すると表示されます）とそのクラブのセールスポイント、試合でFK・CK・PKを行わせる選手の名前をそれぞれ記入し、右下の参加券（参加する部門の券）を添付して「第１回サタマガカップ　10年目or20年目参加係」までお送りください。応募は1人1クラブ厳守です。複数のクラブを応募した場合は、1クラブを残してそれ以外は不参加とさせていただきます。締め切りは3月19日必着です。なお、パスワードがちゃんと起動するかどうかかならず確認してください。

方向ボタンの下を押すと表示される、隠れた部分のパスワードもお忘れなく！

応募は１人につき１クラブ
締め切りは3月19日必着！

参加券	10年目12月末	20年目12月末

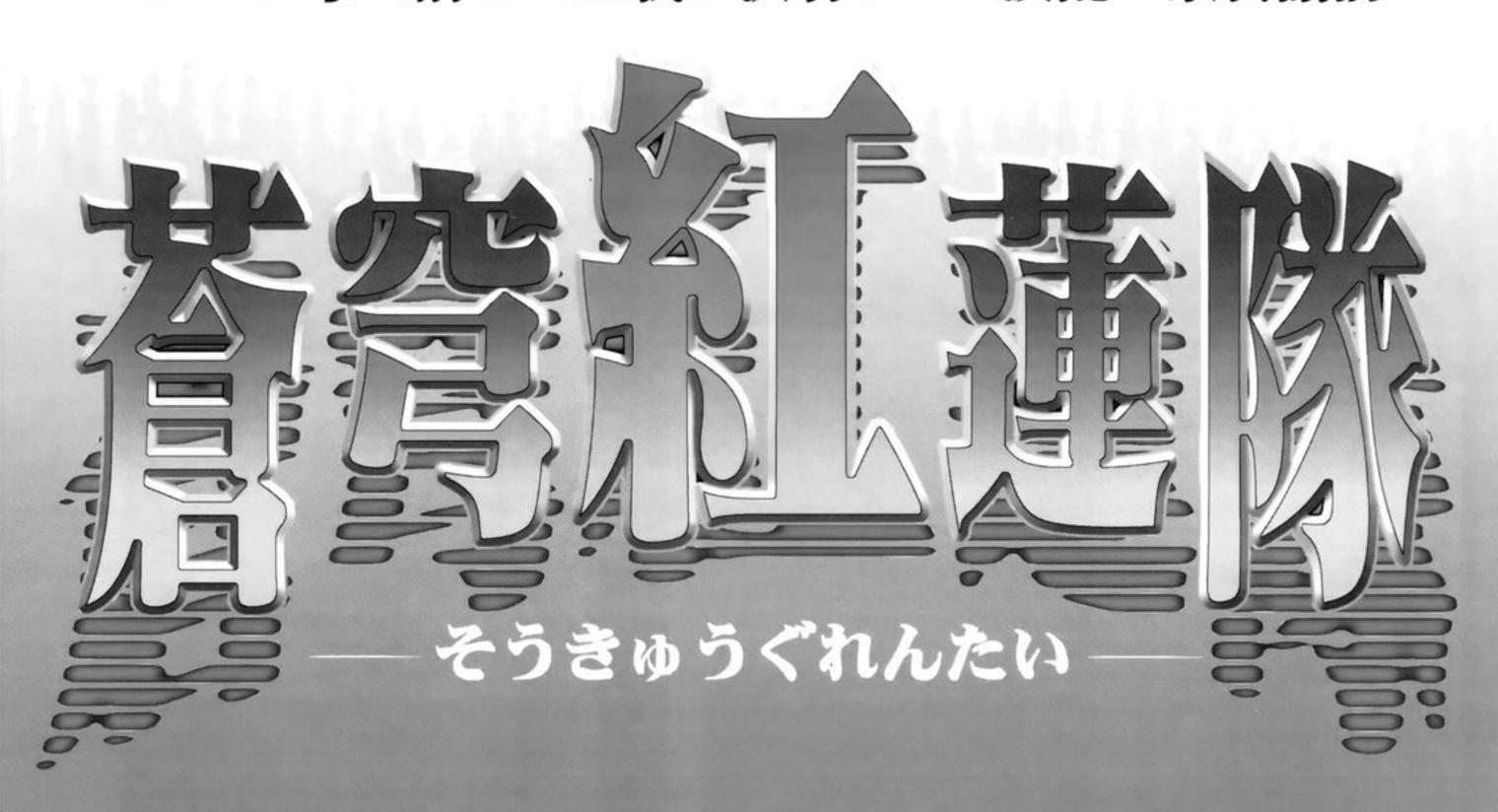
読者コーナー開設！「Viva！サカつく!!」

読者コーナー「Viva!サカつく!!」開設にあたり、読者の皆様からのハガキを大募集します。いかに「サカつく2」を愛しているか思いのたけを語る投稿、もし「サカつく３」が出るのならば、こんな続編にしてほしいといった投稿など、イロイロなお手紙をお待ちしております。もちろんイラストもOKです。住所、氏名を忘れずに記入して「Viva!サカつく!!」係までお送りください。

すべてのあて先
〒130-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-１
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「目指せ！最強クラブ!!」
各コーナーの係まで

いよいよ弓八幡との血戦に決着が!?　波乱の最終話前！

第二十三話「死せる者たちの躍動」

8ing EIGHTING CO.,LTD.　RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社は所属不明機“黒瞥”によって襲撃を受ける。ことの真相は“弓八幡”にあるとの情報を得たヤシダは、その調査を秘密裏に依頼。調査部はその製作者が元尽星所属の技術者、タルシマであることを掴む。その矢先、自社施設『天源』が破壊さるとの情報を得て、クニムラらは現場に急行。八福所属機“秋嵩”を相手に苦戦を強いられるも、弓八幡の協力（？）により撃破に成功。後日、八福が尽星を出し抜き、火星開発に着手していることが判明。ヤシダらは施設の放棄を呼びかけるが、数時間も経たぬ内に八福の“切り札”弓八幡が到着。タルシマ、オオモリの電脳を新たに載せ、格段に性能を増した弓八幡との壮絶な戦いが幕を開ける。

微少な紅い光点が紫電を包み込んだ。フレアたちは紫電の装甲に吸い寄せられるように接触し、致命的ではない小さな爆発を次々に巻き起こした。モニタが爆炎に染まり、ショックアブソーバが悲鳴を上げる。

「こ、攻性のフレアだと!?」

　通常のフレアはミサイルを誤誘導するだけの、いわば機体のダミーに過ぎない。そのフレアの攻撃に、ミカヅキは盲点をつかれた格好になった。黒煙で視界を阻まれた紫電の姿を、すでに弓八幡の『照準脳』が捉えていた。

「僕は今、大切な戦いをしているのです。ミカヅキ君、煩いですよ」

　レーザーが紫電を貫いた。紫電は急激に進路を曲げて、砂の丘陵に機体を埋めた。

「殺った！」

　その瞬間、紫電の失敗を見越した鵬牙が弓八幡の直上に居た。照準領域が夜藍色の機影を絡めとり――引き金を絞る！

　不発。レーザーは沈黙していた。

「な……？」

　言葉を失ったクニムラに、タルシマは余裕で注釈してみせた。

「僕は元尽星重工の技術者ですよ！　『N.A.L.S』のことは熟知している。つまり対策も万全。七十メートル以内での『N.A.L.S』は無効、です！」

　弓八幡から垂直にレーザーが放たれた。青い光が鵬牙の動力部を避けて装甲を融解させ、その右翼をボディから切り離した。制御を失った鵬牙は前傾姿勢のまま失速し、紫電と同様、砂漠めいた塵の吹きだまりに沈んだ。

　全てが計算通り。タルシマに殺意はなかった。

「リョウタ！　クニムラ！」

　だが目の前で、それも一瞬にして部下を撃墜されたヤシダは動揺せずにはいられない。タルシマの予測通り、激昂した屠竜は最短ルートを駆って直線的に距離をつめてきた。

　――残念ですよ、ヤシダさん。僕と一対一だったら、状況は違っていたかもしれない。

　弓八幡から照準領域が展開され、屠竜のみに対応すべく鋭角的な逆三角錐を形作った。システムの『照準脳』はすでに屠竜を捕捉していた。『N.A.L.S』は確実に破壊するための保険にすぎない。

　恨みはないが、屠竜だけは見逃すことができなかった。これから記される弓八幡の栄光の歴史は、現行の最高機である屠竜の残骸から始まるのだから。

　もしもタルシマが肉体を備えていたら、間違いなく歓喜の笑みを浮かべていただろう。いつもの愛想笑いではなく、本物の笑みを。だが、それも長くは続かなかったはずだ。

　照準領域が屠竜に届こうとしたまさにその時、凄まじい衝撃が連続して弓八幡を襲ったのだ。爆発を伴った衝撃波が尾翼を突き上げるようにはじけ、つんのめって逆立ちした弓八幡の底部に第二、第三の攻撃が続いた。

　タルシマは悲鳴を上げた。たとえ肉体と切り離されたとしても、脳が体の記憶を失うことはない。今や彼の五感そのものであるセンサが感じた爆発の衝撃は、記憶の中の身体――幻肢とでもいうべきものに激しい苦痛のイメージを送り、肉体の痛覚が感じるのと変わらない痛みを脳内に喚起した。

　照準に集中したシステムを解除し、急速に落下しつつある機体の制御を取り戻そうとしながらも、タルシマは見た。半ば崩れた砂丘から、青い装甲の一部と砲門が覗いていた。

「へ……へへ、隙ありだぜ、タルシマ」

　ミカヅキが笑った。

　弓八幡は大地に深く沈んだ。全センサを砂塵が封印し、その他はただ、闇。

　衝撃は機体ばかりでなく、タルシマの感覚までも歪ませたようだった。センサの異常が感覚遮断に繋がり、それは生きながらに埋葬されたような圧倒的な恐怖をタルシマにもたらした。五感の全てを断つ感覚遮断は、人間を発狂させる最も簡単な方法である。

登場人物紹介

八指多　薫
24歳という若さでJDF２課（通称・蒼穹紅蓮隊）の隊長を務める。肩書きは課長。電脳化手術を受けている。火星に出現した弓八幡に、最初は嬉々として挑んでいくが、そのあまりの強さ、本当の素性を悟り、静かな怒気のみに包まれていく。そして、僚機が墜とされるのを見て……。

国村　リカ
今回の事件の源、弓八幡を目撃したために、監視しやすいようにと、JDFに戻される。火星で弓八幡を発見し、真っ先に突出するが、ヤシダに制され、静観することに。そのことには自分との力の差を見せつけられ、納得している。今は、襲いかかることができるチャンスを待ち、そして……。

朏　良太
蒼穹紅蓮隊、隊員。パイロットとしての経験はまだ浅いが、その能力は計り知れないものを持っている。彼の若さと能力の高さから、足島が弓八幡の電脳の１つにしようと画策していた。ヤシダを尊敬しており、彼女を狙う弓八幡に突っ込んでいくが、フレアで軽くあしらわれてしまう。

大森　莞
（おおもりかん）「グレートウォール」の異名を持つ傭兵として恐れられていた。退役後は環境テロリストとして活動。火星開発計画の凍結をとなえ、軌道ステーション『シュヴァイツ』を占拠するが、JDFにより阻止される。後に自殺。死後、足島により弓八幡の電脳の１つに据えられた。

だがタルシマはパニックに陥りつつも、発狂には至らなかった。タルシマを救ったのは見えるはずのない映像だった。弓八幡を埋める錆色がかった砂と二重映しになるように、別の映像がじわりと視覚化されたのだ。

砂――金色の砂。火星の砂ではない。そう認識した瞬間、一気に風景が広がった。

のっぺりした青空。白い太陽。辺りは一面の砂漠だ。失ったはずの『足』の裏に、熱っぽい砂の感触までもがあった。

誰かが呼んでいる。ふり返ると、頭に白い布を巻いた赤銅色の肌の男が立っている。男の汗の臭いが『鼻』をついた。

それは記憶だった。細部までも明瞭な過去の場面に違いなかった。だが。

――僕の記憶じゃない！

新たなパニックに呑み込まれそうになった時、再びターバンの男がタルシマではない『自分』に言葉をかけた。

『グレート・ウォール』

そう聞こえた。そしてタルシマは理解した。イディオ・サヴァン・システムの一部となった者の中に、かつて中東で傭兵をしていた者がいる。防御戦の名手と謳われたその男は後に環境テロリストとなり、自殺した。

電脳化された各脳と、タルシマの脳は半有機的に連結している。統御が失われた今、各脳の反応はタルシマにも予測不可能――いや、予測は必要なかった。

すでに逆流が始まっていた。

――終わった、か？

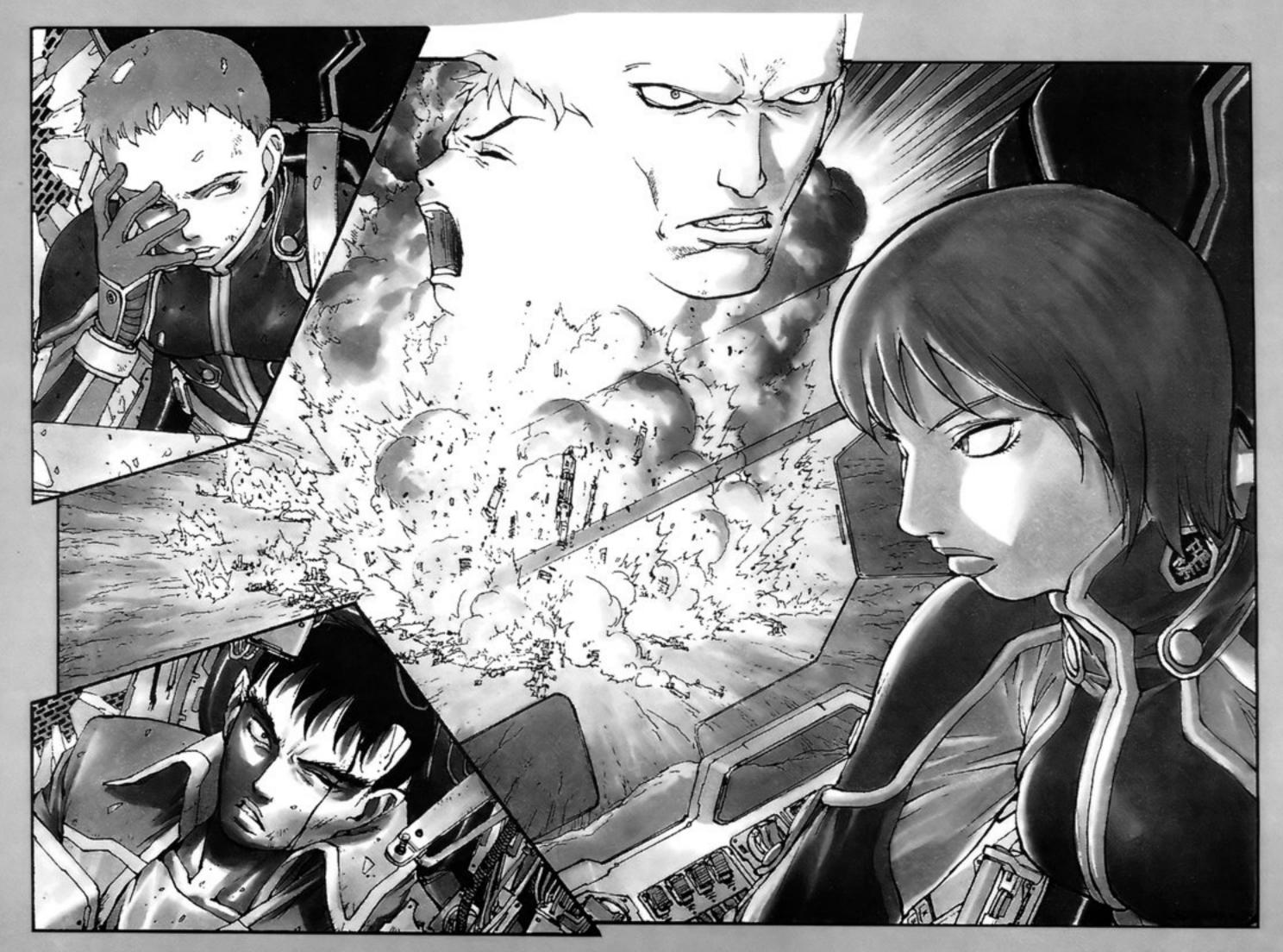
ヤシダは引き金から慎重に指を離した。眼下の砂に埋もれた弓八幡は、完全に沈黙したようだった。視線を逸らさぬまま、訊いた。

「リョウタ、無事だね？」

「俺は不死身です」

ヤシダは鵬牙の姿を探す。鵬牙は紫電から少し離れた砂丘に頭から突っ込んでいた。バーニアのみが覗いている。砂が緩衝材の役割を果たし、紫電も鵬牙も爆発してない。運が良かったのか、それとも……。

不意に砂柱が立ち昇った。一瞬後には中

イラスト：木下ともたけ

空に弓八幡の姿があった。

紫電によるマイクロミサイルの連射で撃墜され、弓八幡の装甲は滑らかな曲線を失っていたが、そのスピードは外見とは裏腹に俊敏で――なおかつ、意図不明な動きを見せた。

上昇し、落下し、空にレーザーを撃ち、加速し、裏返り、減速し……制御できないというよりも、支離滅裂だ。

不意の狂乱に圧倒されたヤシダだが、流れ弾が屠竜をかすめ飛び、我に返った。とっさに照準領域を展開し、引き金に指をかける。いや、近距離での『N.A.L.S』は無効か。手早く手動によるミサイル射撃に切り換え――

電子音が叫んだ。

「やめろ！　やめるんだ、オオモリ！」

ヤシダの指が止まった。

――オオモリだって!?

弓八幡は半壊した八福プラントに機首を向け、不意に静止した。

「このままでは、お互いに……落ち着け、オオモ……」

「……火星に、プラントだ、と」

電子音が二重になった。タルシマの語尾に重なるように、別の声が響いたのだ。新たに現れた声は、不明瞭で途切れがちに聞こえた。

「私の、警鐘は、無駄だったと、いうわけか。汚らしい、企業の犬、め」

このセリフ！　ヤシダは息をのむ。

「企業は関係ない！　弓八幡は、僕らは源流なんだよ！　戦闘機システムの新しい流れを、パラダイムのシフトを促す可能性なんだ！」

タルシマが絶叫した。だが。

「――人間め」

非人間的なデジタル音が、圧倒的な怒りを孕んでいた。それがヤシダの背骨に冷たい棒を通し、皮膚を粟だたせた。

「ヤシダさん、撃て！」

ミカヅキが絶叫した。続いて苦しげな声が響いた。

「ヤシダ、さん……」

モニタに砂嵐のウィンドウが開いていた。

「クニムラ！　無事か!?」

「外傷はありません。それよりも、撃って下さい。今しか、ない」

弓八幡は安定を欠いた飛行ながら、ゆっくりと動きだした。屠竜の照準は確実にその機影を捉えている。

「墜ちろ、弓八幡！」

ヤシダは指先にありったけの力をこめた。蛇行しながら飛行する弓八幡にミサイルが立て続けに着弾し、夜藍色の装甲を真紅の炎が嘗める。

それでもなお、弓八幡は墜ちなかった。黒煙をまとい、機体を大きく歪ませながらも前進を止めなかった。その先にあるものは――

「止めろぉ！」

タルシマの悲鳴を乗せて、弓八幡はプラント目掛けて突進していく。その意図を理解した時、ヤシダは確信していた。

――オオモリなのね！

退避しようとした屠竜の動きが止まった。クニムラとミカヅキは動けない。とっさに高度を下げ、屠竜を砂丘に突っ込ませる。

弓八幡はプラントの基部深く、斜めにえぐるように侵入した。施設の動力室までは少し距離があったが、弓八幡自身の燃料がその距離を埋めるに足る爆発を引き起こした。

誘爆。激しい白色光と共に、塔の一基がロケットのように地上から浮き上がったほどの爆発だった。

大量の砂塵が巻き上げられ、火星の空を黄に染めた。季節外れの砂嵐が陽光を遮り、辺りに数時間早い夜をもたらした。

闇の中、唯一の光源となったプラントも、やがて自らの全てを破壊し尽くすと静寂にその支配を委ねた。

それはまた、鋼鉄のシステムに囚われていた五つの魂が解き放たれた瞬間でもあった。

<to be Continued>

MESSAGE from ライジング RAIZING

作中の登場人物であるヤシダもクニムラも自らの身体の一部に電脳化や骨格強化などの改造をしています。たとえそれが現在から見ればコンタクトレンズやピアス程度のものであったとしても、その行為は「パイロット技術の向上」=「効率良く業務遂行するため」といった「会社のため」のものであり、自身の幸せに直接結びつくものではありません。そのあたり「仕事のため」にパソコンを買ったり、駅前留学したりするサラリーマン（もちろん私自身もそうです）となんら変わりはないのかもしれません。もちろん、会社の利益が個人の利益に直結している状態がベストであるのは言うまでもなく、その意味で言えば「とにかく凄腕のパイロットになりたい」ミカヅキが一番の幸せ者であるのかもしれません。

横尾憲一（よこおけんいち）

（企画サポート）最終回直前ですが、石田氏、木下氏、長谷氏をはじめ、関係者各位及び「蒼穹～」を応援して下さった全ての方に感謝したいと思います。ありがとうございました。

Hyper Column FREE TALK GALLERY

「新規一転」 Vol. 12

黒川文雄　1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

1月23日、セガ賀詞交換会。大川会長がセガサターンの後継機種を準備していることを発表。２月10日から入交社長体制に代わって新しい門出を迎えた。組織自体も新年とともに一新するなんて粋だぜ！

★

…そういえば…かつてとある会社で、ある時期に、自分から宣伝組織のあるべき姿ってモノを経営陣に提案したことがあった。今でもあの当時の「あるべき組織のすがた」ってヤツに関する考えは変わってない…。具体的にどうだったかなんてことはヤボだし、あくまでも「IF(もしも～だったら)」の世界。でも要約すれば「ダメなヤツは切り捨てる」「勝負は最強のメンバーで戦う」「準備には十分時間をかける」というものだ。組織ってヤツは、うまく機能しているときはいいが、ダメになると徹底的にダメになる。箱のなかに腐ったリンゴがひとつあると、いずれはすべてのリンゴが腐る。そういう時はダメなものは一切排除してイチから作り直すべし…というコトだ。それに対して会社側の出した結論は「オマエの提案は危険すぎる」ドラスティックな改革は反発も予想されるため、却下されたワケだ。

まぁ仕方ない…会社でどんなダメなヒトでも、組織でのポジショニングや一応家族もいるし生きていかなければならない十字架を背負っているわけだから…。でもビジネスの世界は極論すれば、勝つか負けるか…その中で個人の事情を優先したら、勝てる戦争も勝てない。

なぜこんな話をダラダラ書いたのかというと、最近、僕自身が組織のあるべき姿を提案した「会社」に関して、よろしくない風評を知人から聞いたからだ。その知人曰く「傾向は悪くなる一方だ…」と言う。もはや、そこには勝機を逸した正気がある。

★

宣伝は会社のカオ、その会社が魅力的に見えるかどうかは、宣伝に関わってくる。極論すれば「宣伝はコミュニケーション」に他ならない。お互いの信頼関係があってこそ、会社とマスコミの双方がやる気になるのであって、その熱意が一方的であるならば、遅かれ早かれその関係は崩れてゆくだろう。たかが宣伝されど宣伝…。画面写真１枚にでも、命をかけて取りに行こうとする者にとって、その天秤は無情にも傾かなかった…。

Information　年末年始で売れたPSが約20万台(推定)、サターンは約2.5万台。結構差があるこの２つ。サターンの不調を尻目にGBが絶好調。好みの色をゲットすることが大変だった。秋葉原の量販店よりも新星堂などのゲームがメインアイテムでない店のほうが結構ゲットできるぞ！…って書いてもサタマガ読者はみんな持っているよね…。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 47

本名吉嶺豊彦。1965年12月3日生まれ。大阪府出身。愛息、裕クンと幸せな日々を過ごしている。本職はゲームプログラマー。現在、3D格闘ゲームを制作中。発表は未定、発売も未定。っていうか、いつ出るんですか？

腰痛の悪化のため、3月初旬に入院の可能性が出てきた。この忙しい時期に、まったくついてない。病名（？）は、椎間板ヘルニアの一種らしい。コレ、立っててもダメ、座っててもダメで、とにかく横になっているしかない。

病院に行くたびに背中に注射されてるんだけど、実は俺、大の注射嫌い。殴られる痛さは我慢できても注射の痛さだけは我慢できないって。腕にする普通の注射でも、針が近づいてくると「ちょっとまって看護婦さ～ん」とか言って止めちゃうし。それを何回も繰り返してたら、やっぱり看護婦さんにしかられた（当たり前）。

★

仕事のほうは、まぁ何とかやってる。まだ発表できないのが残念なぐらい、いいデキに仕上がってきている。特にグラフィック面では他の格闘ゲームと比べても問題ないぐらい。モーションも進歩したし、かなり遊べるんじゃないかなぁ。とか思ってるけど、前回とは違い今回は一切妥協はしないんでリリースされたら遊んでやってください。

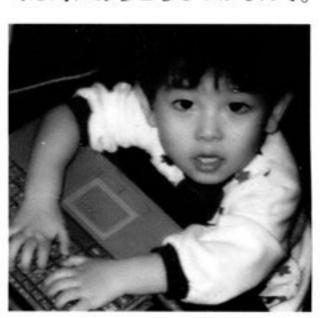
★

なんつーか、やっぱりバーチャやってませんな。最近は、家でサターン版のバイパーズやったりしてる。一応流行の「バイオハザード2」もクリアしたし、「ソウルハッカーズ」もゆっくりとだけど進んでる。なんか、これってゲームないのかね。ま、そんな時期なんでしょうが。とりあえず「バイパーズ2」がいつリリースされるのかっつーのが最近の楽しみなんですが。

そういえば、サターンの新機種っていつ出るんですかね。

Information　特に今回はコレといったものはないですな。ていうか仕事以外やってません。イベントも5月ぐらいにならないとありません。そうそう、やっとデジカメ買ったんですよ。コレで裕クンをバシバシ撮るぞぉ！とかこういうところに書くことじゃないですね。なんかあったら、ikesarah@mediamuse.co.jpまでE-Mailください。んじゃ。

今週の裕クン

ここ何日か咳&鼻水&高熱のトリプルコンビネーションでした。が、彼は至って元気。相変わらず子供番組の踊りにあわせて一緒に踊ってます。そんな彼のために広いところに引っ越そうかと考えてます。狭いと踊ってる時にあちこちぶつかるんで。

サムシング吉松／さむしんぐ よしまつ
1967年生まれ。大阪府出身。1984年にスタジオライブに入社、アニメーションクリエイターとして活躍する。近品に「劇場版スレイヤーズくれえと」（キャラクターデザイン／作画監督）などがある。

スクールガイド

A5判・144ページ・本体予価1,300円

カプコン期待の新作アーケードゲーム
「私立ジャスティス学園」を楽しく解説!
「私立ジャスティス学園　スクールガイド」では、
各学園、各キャラクターの横顔をクローズアップ!
ファンにはたまらない、細やかな設定を詳しく紹介するゾ!
また、魅力あふれるキャラクター、それぞれの必殺技や連続技、
青春をかけたヘビーな一撃「完全燃焼アタック」、
友情炸裂!　オレとオマエで「ツープラトン攻撃」など、
「私立ジャスティス学園」ならではのシステムを徹底解説!
そのうえ、開発スタッフのインタビューや素敵な付録などなど、
おいしい内容盛り沢山の1冊だ!

3月中旬 発売予定

根性全開、青春フルバースト。

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

何が出てくるかわからない"たまご"と"カード"を徹底攻略 Vol.27

セガサターンで発見!! たまごっちパーク

●バンダイ●発売中（1月29日発売）●育成シミュレーション ●6,800円（特製たまごっちメモリー同梱）●1人プレイのみ●全年齢推奨

ミニゲームで育成しコンテスト優勝を目指そう

食べ物とコンテストは密接な関係にある。どのように関わってくるかは後述するとして、ここではまず食べ物によって変化するパラメータを紹介する。

【食べ物とパラメータの関係】 おにぎり…おなか（以降お）＋1、体重（以降体）＋1。肉…お＋3、体＋4。イチゴ…お＋2、体＋1。サカナ…お＋3、体＋2。スイカ…お＋4、体＋2。キノコ…お＋2、体＋1。大根…お＋3、体＋1。まんじゅう…ごきげん（以降ご）＋1、体＋2。アイス…ご＋2、体＋5。ケーキ…ご＋3、体＋8。パイ…お＋1。クレープ…お＋2。ケーキ…お＋3。キャンディー…TP＋2。キャラメル…TP＋4。チョコ…TP＋6。

こっちむいてホイ

前号に載せた必勝法を参考にしてごきげんを上げよう。

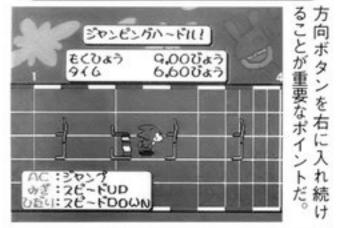
3勝で1、4勝で2、全勝で4、元祖たまごっち・新種たまごっち・セガっちの「ごきげん」が上がる。また1ゲームにつき体重が1kg減る。

パネルでドン！

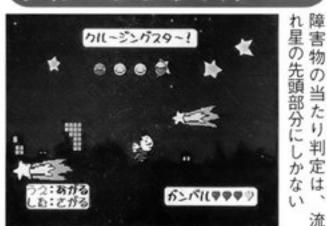
同じ文字でも一番手前を目指し連打すれば一気に合格。

「おつむ」や「頭の良さ」に応じて、目指すパネルの2枚前か1枚前で押そう。1回当り体重が1kg減り、合格すればおつむが1、ごきげんが2上がる。

ジャンピングハードル！

方向ボタンを右に入れ続けることが重要なポイントだ。

1ゲーム当り体重が1kg減り、合格すると「からだ」が1、ごきげんが2上がる。「足の速さ」が3以上でないと最後のゲームはクリアできない。

クルージングスター！

障害物の当たり判定は、流れ星の先頭部分にしかない。

開始後すぐに上下どちらかを押し、障害物が近づいてきたらその逆を押すとよい。てんしっちの「ガンバル」が、3勝で1、4勝で2、全勝で4上がる。

のこさずランチ！

コンテストで優勝するためには、まず「しつけ」を上げることが必要。そのためには、キャラの上に黒い雲状のものが現れ、「たべる」・「あそぶ」などのコマンドを受けつけなくなったとき（わがままサイン）を見逃さないことが肝心だ。コンテストではキャラの「おなか」の空き具合も関係する。おなかを0にしてからコンテストに参加させよう。入賞すれば3位で1、2位で2、1位で4ごきげんが上がる。

食べ物によるおなかの上昇と好き嫌いを考えて、食べる順番を決めるように。

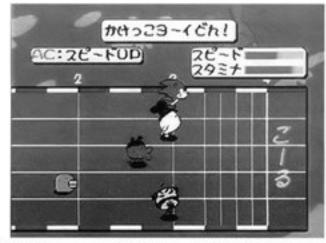
【コンテスト時のキャラの反応の計算式】（与える食べ物の好き嫌い値）＋（しつけ）－（おなか）の値が4以上だと喜んで食べ、3だとふつうに、2だといやいや、1以下だと食べない。※おなかが4の場合は絶対に食べない。

パネルでドンドン！

難易度が低いちりょくUPゲームに比べ、コンテストの難易度はやや高め。優勝するためには、動いているパネルが3周目に入るくらいまでに、パネルを並べなくてはならない。パネルには1枚しかないものと、2枚以上あるものがあるので、素早くそれを見極め、1枚しかないものを優先して並べよう。

体重が1kg減り、入賞時にはのこさずランチ！と同様にごきげんが上がる。

かけっこヨーイどん！

からだが4で足の速さが3以上であれば、比較的簡単に優勝できるコンテストだ。スタミナはおなかに比例するので、おなかを満たした状態で参加させるようにしよう。スピードが最大になるまでA・Cボタンを連打、最大になったらスピードが下がらない程度に叩いてやればよい。

体重とおなかが1減り、入賞時に変化するごきげんは他のコンテストと同じだ。

コンテストで好成績を上げるため個々の能力と好きな食べ物を知ろう

表の見方：足…足の速さ（遅１＜４速）　頭…頭の良さ（悪１＜４良）　お…おにぎりが好きか嫌いか（嫌０＜４好　以降食べ物の名前はすべて同じこと）　肉…肉　イ…イチゴ　サ…サカナ　ス…スイカ　キ…キノコ　大…大根

●元祖たまごっち（表1）

名前	足	頭	お	肉	イ	サ	ス	キ	大
べびっち	1	1	4	2	1	2	3	1	0
まるっち	1	1	4	3	2	3	1	0	1
たまっち	3	2	4	3	3	2	1	1	1
くちたまっち	1	1	4	0	3	3	2	2	1
まめっち	3	4	4	2	3	2	3	2	2
ぎんじろっち	4	2	4	0	2	3	3	1	2
ますくっち	3	2	4	2	2	2	2	2	2
くちぱっち	2	2	4	4	2	4	2	0	0
にょろっち	2	1	3	3	3	3	3	3	3
たらこっち	3	2	3	4	3	3	2	1	0
おやじっち	4	3	4	0	2	2	2	3	3

●新種たまごっち（表2）

名前	足	頭	お	肉	イ	サ	ス	キ	大
しろべびっち	1	1	4	0	3	0	2	2	2
とんまるっち	1	1	4	0	3	0	2	3	2
とんがりっち	3	1	3	0	2	1	2	3	4
はしたまっち	1	2	0	4	1	3	2	1	3
みみっち	4	4	2	2	4	2	2	3	3
ぽちっち	4	2	3	4	3	3	2	1	0
ずきっち	3	2	2	4	2	2	2	2	2
はしぞーっち	2	2	2	4	3	4	2	1	0
くさっち	2	1	3	3	3	3	3	3	3
たこっち	3	2	0	4	2	3	2	3	2
せきとりっち	3	1	2	4	3	2	3	2	0

●セガッチ（表3）

名前	足	頭	お	肉	イ	サ	ス	キ	大
ちびろむっち	1	1	0	4	3	0	2	2	2
ろむっち	1	1	1	3	3	3	2	1	1
ちびうにっち	1	1	3	2	1	2	3	1	1
こどもうにっち	1	1	3	3	1	2	2	2	1
かーとりっち	2	1	2	4	3	3	1	1	1
でぃすくっち	3	2	2	3	3	4	1	1	1
ひとでっち	2	1	4	4	1	2	1	2	1
うにっち	1	2	2	4	1	4	1	2	1
おばおばっち	4	4	3	2	3	2	3	3	2
ぺんごっち	3	2	3	3	2	4	2	1	1
ふりきっち	3	3	2	1	2	1	2	1	1
あれくっち	3	2	4	3	3	3	3	3	3
そにっくっち	4	3	2	2	4	2	4	2	2
うみうしっち	2	1	4	3	3	2	2	1	1
でかうにっち	1	2	3	4	2	2	2	2	1

キャラクターデータ完全リスト

たまごっちには、ゲームのスタート時から育成することができる元祖たまごっちのほか、新種たまごっち・てんしっち・セガっちの大きく分けて４種類、キャラクター数にして80以上が存在する。てんしっちを除くたまごっちは、すべてたまごから生まれ、そのたまごは元祖が単色・新種が水玉模様・セガっちが横じま模様・セガっちの中の海の生き物が縦じま模様をしている。

またたまごは、アダルト期まで成長したてんしっちを除くたまごっちが、死期を迎えたときにランダムで生み落とす。生み落とされるたまごは、生み落とすキャラの種類によって異なり、元祖たまごっちが元祖と新種を、新種たまごっちが新種とセガっちを、そしてセガっちがセガっちをそれぞれ生み落とす。異なった種類のたまごを生むのは、同じ種族を数世代絶やさずに育て一定条件を満たした場合。ここでは細かい条件を挙げることはできないが、こどものうちから各パラメータを上げて、たまごっちをなるべく長生きさせてやるのがコツ。初めて新種が生まれたときは感動もの！　空腹やわがまま時のサインを見逃さないように注意しながら頑張って育てよう。

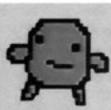
元祖たまごっち

９種類あるたまご期のたまごは、こちらがコマンドを選び育成することができないので省略した。また、まめっちには黄色とピンク、ぎんじろっちには青とオレンジのそれぞれ２種類が存在するが、基本的な能力は変わらないので一方のみを掲載。

べびっち　ベビーっち期

わがまま初期値…０　平均寿命…１h　活動時刻…誕生から１h　活動時間…55分　パラメータサイン…３分前後　病気タイムカウント…１h　注射回数…２　最低体重…５g

まるっち　ベビーっち期

わがまま初期値…０　平均寿命…23h　活動時刻…９時から20時　活動時間…11h　パラメータサイン…55分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…２　最低体重…10g

たまっち　こどもっち期

わがまま初期値…２　平均寿命…37h　活動時刻…９時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…80分前後　病気タイムカウント…36h　注射回数…２　最低体重…20g

くちたまっち　こどもっち期

わがまま初期値…２　平均寿命…23h　活動時刻…９時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…80分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…２　最低体重…20g

まめっち　アダルトっち期

わがまま初期値…４　平均寿命…144h　活動時刻…９時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…72h　注射回数…１　最低体重…30g

ぎんじろっち　アダルトっち期

わがまま初期値…２　平均寿命…96h　活動時刻…９時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…48h　注射回数…１　最低体重…30g

ますくっち　アダルトっち期

わがまま初期値…０　平均寿命…96h　活動時刻…11時から23時　活動時間…12h　パラメータサイン…60分前後　病気タイムカウント…48h　注射回数…１　最低体重…30g

くちぱっち　アダルトっち期

わがまま初期値…０　平均寿命…48h　活動時刻…９時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…65分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…２　最低体重…20g

にょろっち　アダルトっち期

わがまま初期値…２　平均寿命…24h　活動時刻…９時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…65分前後　病気タイムカウント…６h　注射回数…３　最低体重…10g

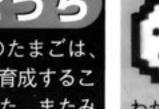
たらこっち　アダルトっち期

わがまま初期値…０　平均寿命…48h　活動時刻…10時から22時　活動時間…12h　パラメータサイン…45分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…２　最低体重…20g

おやじっち　隠れキャラ期

わがまま初期値…４　平均寿命…144h　活動時刻…９時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…72h　注射回数…１　最低体重…30g

新種たまごっち

9種類あるたまご期のたまごは、こちらがコマンドを選び育成することができないので割愛した。またみみっちには白とピンク、ぽちっちにはグレーとオレンジのそれぞれ2種類が存在するが、基本的な能力は変わらないので一方のみを掲載。

しろべびっち ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…1h　活動時刻…誕生から1h　活動時間…55分　パラメータサイン…3分前後　病気タイムカウント…1h　注射回数…2　最低体重…5g

とんまるっち ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…23h　活動時刻…9時から20時　活動時間…11h　パラメータサイン…55分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…2　最低体重…10g

とんがりっち こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…37h　活動時刻…9時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…80分前後　病気タイムカウント…36h　注射回数…2　最低体重…20g

はしたまっち こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…23h　活動時刻…9時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…80分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…2　最低体重…20g

みみっち アダルトっち期

わがまま初期値…4　平均寿命…144h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…72h　注射回数…1　最低体重…30g

ぽちっち アダルトっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…96h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…48h　注射回数…1　最低体重…30g

ずきっち アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…96h　活動時刻…11時から23時　活動時間…12h　パラメータサイン…60分前後　病気タイムカウント…48h　注射回数…1　最低体重…30g

はしぞーっち アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…48h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…65分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…2　最低体重…20g

くさっち アダルトっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…24h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…65分前後　病気タイムカウント…6h　注射回数…3　最低体重…10g

たこっち アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…48h　活動時刻…10時から22時　活動時間…12h　パラメータサイン…45分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…2　最低体重…10g

せきとりっち 隠れキャラ期

わがまま初期値…4　平均寿命…144h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…86分前後　病気タイムカウント…72h　注射回数…1　最低体重…30g

てんしっち

てんしっちは、死んだたまごっちをお墓に記録し、お墓参りをしたときにランダムでおばけっち1号として出現する。それは死んだたまごっちが、生前育ててくれた人へ恩返しをするため現れた姿なのだ。出現したおばけっち1号はたまごルームに記録されるので、たまごをかえすのと同じ要領でかえしてやろう。また特殊隠れキャラ「ラッキーウンチくん」は、この方法では出現しない。一定条件を満たすと、金色のうんちとなって牧場に現れる。なお、おばけっち1号はたまごと同じ理由で割愛。

おばけっち2号 ベビーっち期

活動時刻…誕生から1h　活動時間…55分　最大TP…30　おなか（が）1減少（するまでの時間。以降同）…5分前後　ガンバル1減少…6分前後　平均寿命…1h　注射回数…2

まるてん ベビーっち期

活動時刻…8時から20時　活動時間…12h　最大TP…50　おなか1減少…50分前後　ガンバル1減少…45分前後　平均寿命…24h（1日）　注射回数…2

こどてん こどもっち期

活動時刻…8時から20時　活動時間…12h　最大TP…50　おなか1減少…50分前後　ガンバル1減少…60分前後　平均寿命…24h（1日）　注射回数…2

たこてん こどもっち期

活動時刻…9時から20時　活動時間…11h　最大TP…60　おなか1減少…50分前後　ガンバル1減少…60分前後　平均寿命…25h（1日）　注射回数…2

くりてん アダルトっち期

活動時刻…8時から21時　活動時間…13h　最大TP…80　おなか1減少…70分前後　ガンバル1減少…75分前後　平均寿命…69h（3日）　注射回数…1

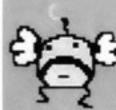
ぎんじろてんし アダルトっち期

活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　最大TP…70　おなか1減少…65分前後　ガンバル1減少…70分前後　平均寿命…69h（3日）　注射回数…2

ぷくてん アダルトっち期

活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　最大TP…60　おなか1減少…45分前後　ガンバル1減少…65分前後　平均寿命…47h（2日）　注射回数…3

たらてん アダルトっち期

活動時刻…9時から21時　活動時間…12h　最大TP…50　おなか1減少…60分前後　ガンバル1減少…65分前後　平均寿命…48h（2日）　注射回数…3

おやじてんし アダルトっち期

活動時刻…10時から23時　活動時間…13h　最大TP…40　おなか1減少…80分前後　ガンバル1減少…60分前後　平均寿命…46h（2日）　注射回数…3

ふたごてんし 隠れキャラ期

活動時刻…8時から22時　活動時間…14h　最大TP…90　おなか1減少…70分前後　ガンバル1減少…70分前後　平均寿命…95h（4日）　注射回数…1

さぼてんし
隠れキャラ期

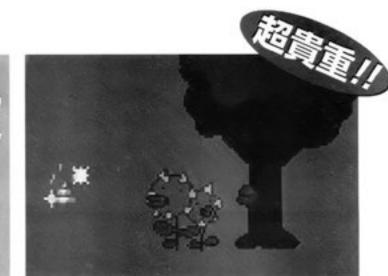
活動時刻…10時から23時　活動時間…13h　最大TP…90　おなか1減少…90分前後　ガンバル1減少…100分前後　平均寿命…95h（4日）注射回数…3

おとのてん
隠れキャラ期

活動時刻…10時から23時　活動時間…13h　最大TP…40　おなか1減少…80分前後　ガンバル1減少…60分前後　平均寿命…95h（4日）注射回数…3

ラッキーウンチくん
特殊隠れキャラ

活動時刻…8時から22時　活動時間…14h　最大TP…90　おなか1減少…80分前後　ガンバル1減少…80分前後　平均寿命…69h（3日）注射回数…1

超貴重!!

ふとフィールドの左下スミを見ると、そこには金色に光るうんちが！　早速クリックしよう。

セガっち

セガっちは、セガの人気ゲームで活躍した人気キャラクターと、海の生き物の2種類に分けられる（リストではちびうにっち以降が海の生き物）。どちらも似たようなたまごから誕生するが、これもコマンド選択による育成はできない。

ちびろむっち
ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…1h　活動時刻…誕生から1h　活動時間…55分　パラメータサイン…3分前後　病気タイムカウント…1h　注射回数…2　最低体重…5g

ろむっち
ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…23h　活動時刻…9時から20時　活動時間…11h　パラメータサイン…53分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…2　最低体重…10g

かーとりっち
こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…20h　活動時刻…8時から19時　活動時間…11h　パラメータサイン…90分前後　病気タイムカウント…16h　注射回数…3　最低体重…20g

でぃすくっち
こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…36h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…52分前後　病気タイムカウント…36h　注射回数…1　最低体重…10g

おぱおぱっち
アダルトっち期

わがまま初期値…4　平均寿命…136h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…92分前後　病気タイムカウント…81h　注射回数…1　最低体重…20g

ぺんごっち
アダルトっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…82h　活動時刻…10時から22時　活動時間…12h　パラメータサイン…69分前後　病気タイムカウント…56h　注射回数…1　最低体重…30g

ふりきっち
アダルトっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…28h　活動時刻…9時から22時　活動時間…13h　パラメータサイン…42分前後　病気タイムカウント…8h　注射回数…3　最低体重…10g

あれくっち
アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…48h　活動時刻…11時から23時　活動時間…12h　パラメータサイン…56分前後　病気タイムカウント…99h　注射回数…3　最低体重…20g

そにっくっち
隠れキャラ期

わがまま初期値…4　平均寿命…100h　活動時刻…8時から23時　活動時間…15h　パラメータサイン…96分前後　病気タイムカウント…72h　注射回数…1　最低体重…20g

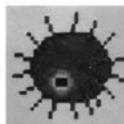
ちびうにっち
ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…1h　活動時刻…誕生から1h　活動時間…55分　パラメータサイン…3分前後　病気タイムカウント…1h　注射回数…2　最低体重…5g

こどもうにっち
ベビーっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…23h　活動時刻…9時から20時　活動時間…11h　パラメータサイン…60分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…2　最低体重…10g

ひとでっち
こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…38h　活動時刻…9時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…72分前後　病気タイムカウント…36h　注射回数…2　最低体重…20g

うにっち
こどもっち期

わがまま初期値…2　平均寿命…18h　活動時刻…9時から21時　活動時間…12h　パラメータサイン…65分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…2　最低体重…20g

うみうしっち
アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…52h　活動時刻…10時から22時　活動時間…12h　パラメータサイン…72分前後　病気タイムカウント…24h　注射回数…2　最低体重…30g

でかうにっち
アダルトっち期

わがまま初期値…0　平均寿命…46h　活動時刻…9時から20時　活動時間…11h　パラメータサイン…40分前後　病気タイムカウント…12h　注射回数…3　最低体重…30g

すべてのキャラを見たい人のために

本作は、目的意識を持たずにプレイしていても十分に楽しめるが、すべてのキャラクターを出現させることが難しい。また全キャラクターを出現させ、「ヒストリーかん」に行くことがエンディングの条件なので、エンディングを見るためにもすべてのキャラクターを出現させたいところ。そこでここでは、どのようなことを念頭に置いてプレイすればよいかを挙げていく。

まず注目してほしいのが、元祖のこどもっち期のたまっち・くちたまっちのように、ヒストリーかんの系図で同じ段に2体のキャラが存在するところ。ここへの分岐は、ミニゲームなどによって上げられるパラメータの数値や、空腹やわがままサインを見逃すか見逃さないかが影響する。基本的に左のキャラ、キャラクターリストでは先に登場したキャラが優等生だと考えてもらうとわかりやすいだろう。また3体以上存在するところでは、左側にあるキャラはひとつ上の段の左側から、右側はその逆から生まれやすい。隠れキャラの中には特定のものからしか生まれないキャラもいるが、それは自分自身で探してほしい。全キャラクターを出現させエンディングを目指そう！

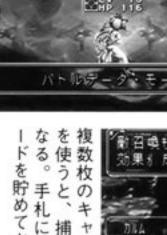
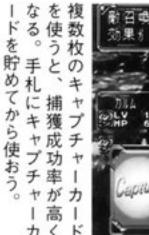
アルカナ・ストライクス

●タカラ●発売中（'97年12月11日発売）●6,800円●タクティカルカードゲーム

デッキを組んで戦うカードを集めよう

アルカナ・ストライクスは、攻撃魔法のマイトカードや、モンスターを召喚するためのモンスターカード、戦闘をサポートするステータスカードなど、様々な種類のカードを使い戦闘を行うゲームである。これらのカードはデッキと呼ばれるケースに収められ、戦闘の時その中に収められているカードを使うことになる。どのカードが手元にくるかランダムでわからないため、デッキに入れるカードはきちんと考えないと戦闘の時、大変なことになる。カードを選ぶときは、戦闘に使うモンスターカードを中心に、サポートをするカードを入れればよい。特にキャプチャーカードと呼ばれる、相手の召喚モンスターを捕まえるカードは、必ず入れておくこと。このカードは、捕獲に成功すればどんなにＨＰが残っていても、相手のモンスターを除去できるという優れたカードである。しかも、捕獲したカードは戦闘終了後、勝利していれば自分のものとなり、新たな戦力となってくれるぞ。カードを集めるという目的を持つ人には非常にありがたいカードである。そうでない人でも、カードが集まればそれだけ選択の幅が広がるため、なるべく多くのカードを集めよう。

まずはカードありき。主人公自身は、マイトカードを使わなければ相手を攻撃することはできないぞ。

召喚するモンスターは、戦闘を繰り返すことで成長する。レベルが貯まるとモンスターが進化することもあるのだ！

属性対応デッキ

属性対応デッキは相手の属性によって、戦闘が有利になるように組むデッキである。基本的な属性としてはアグア、グラン、エア、フレイがありこれらは互いに強弱を持ち合せている。アグアに対してはフレイは強力だが、エアには最弱といったような組み合わせがあるため、これを利用している。ただし１つの属性にのみ偏ると、相手が属性の違うモンスターを召喚したときに大変となるため、2種類に対応してある。対アグア・グランデッキは、アグアとフレイカードを中心としたデッキである。主にアグアに対応しており、アグア系モンスターなら自分に合った地形なのでやはり有利となる。モンスターの一部をニュートラルにしてもよい。もう１つは、これの変形バージョン。

（対アグニ・グランデッキ）

アグア系モンスターカード×6
フレイ系モンスターカード×6
アグア系マイトカード×4
フレイ系マイトカード×4
キャプチャーカード×4

（対エア・フレイデッキ）

エア系モンスターカード×6
グラン系モンスターカード×6
エア系マイトカード×4
グラン系マイトカード×4
キャプチャーカード×4

敵と戦うとき、有利なモンスターを出せれば戦闘はかなり楽になる。相手の召喚モンスターをよくみて対応しよう。

モンスターを多めにデッキにいれておき、全種類をカバーしておけば状況に対応しやすくなる。序盤で有効な方法だ。

モンスター捕獲デッキ

モンスター捕獲デッキには、2つのパターンがある。1つは敵のレベルが同等か少し低い程度に使う同格モンスター捕獲デッキと、レベル差が10以上もある格下を捕まえるための格下モンスター捕獲デッキである。同格モンスターの場合、戦闘に長時間耐える必要から、モンスターが主流のデッキとなる。これによって敵モンスターから主人公を守りつつ、相手を傷つけキャプチャーで捕獲するのである。攻撃受けてもダメージは少ないため、キャプチャーカードが手元にくるまで、他のカードはどんどん「DISCARD」してしまおう。攻撃カードは敵リーダーを倒すために使うこと。

（同格モンスター捕獲デッキ）

モンスターカード×12
マイトカード×4
キャプチャー×8
※モンスター、マイトカードは、状況に応じて属性を替えること。

（格下モンスター捕獲デッキ）

モンスターカード×4
マイトカード×4
キャプチャーカード×16
※モンスター、マイトカードは、状況に応じて属性を替えること。

レベル差の大きいモンスターがいれば攻撃されてもダメージは少ないのでキャプチャーカードで捕らえることに専念できる。

複数枚のキャプチャーカードを使うと、捕獲成功率が高くなる。手札にキャプチャーカードを貯めてから使おう。

モンスターリスト

アルカナ・ストライクスの中で、一番種類の多いカードはモンスターである。マイトカードやスキルカードと比べてもけた違いに多い。そのため、カードを集める場合はモンスターカードが中心となる。他のカードはショップやダンジョンの宝箱などで集めることはできるが、モンスターカードはキャプチャーカードで捕まえたり、レベルアップさせて進化させなければ、すべてを集めることは不可能である。どのくらいモンスターがいるかは、下のリストを見てほしい。リグラ宮殿で出てくるからすてんぐのように、入手できる場所が限られているものもいるぞ。

全てのモンスターカードを集めるためには、戦闘中にキャプチャーカードを使い、モンスターを捕まえていく必要があるのだ。

アースウォール	カードメジャーW	しんれい	ノッカー	ボーダーウォール
アーチャー	カスケット	スーパークラフト	ナーガ	ポイズナー
アガトンピシコス	ガスト	スカイドローン	ニクス	ホビット
アクティブロープ	カトブレパス	スカウター	ニンジャ	ホブゴブリン
アストロ	からすてんぐ	スキュラ	ネクロマンサー	ボンバー
アトラス	ガルボ	スケルソルジャー	バードマン	マーメンド
アナリシス	ガルボナ	スケルトン	バイオランチャー	マッドマン
アマゾネス	かるら	スケルナイト	ハイスパーク	まどうし
アモン	カンタロス	ストーンオーク	ハイパークラフト	マラコンピシコス
アモンミン	ガンプラント	スナイパー	ハイリザード	マンダラゲ
アラクメーネ	キバイカン	スパークボール	バク	マンドレイク
アルキュイア	キマイラ	スフィンクス	ハクタク	マンティコア
アルケニー	キメラ	スプライト	バジリスク	マンモン
アルラウネ	きゅうび	スライム	パップ	ミスト
あんこくどうし	キョンシー	セイレーン	パズズ	ミッショナリー
アンダーテイカー	キラースライム	ぜにだいこく	バルバロ	メディアクロック
イーガークロック	グノム	ソーサレス	バルログ	メテオロス
イノセントロープ	クリスタルマン	ソードマスター	ハンター	メデューサ
インテリジェンス	グレートスパーク	ソードマン	ピクシー	メリークロック
ウィザード	ケルピー	ソルジャー	ピシコス	メロウ
ウィッチ	こがねだいこく	ダスター	ビッグフット	やたがらす
ウィングマン	コロボックル	たまものまえ	ファイアドレイク	やみせんにょ
ウォーロック	ゴブリン	ツチノコ	フェアリー	ユニコーン
ウエポノイド	ゴライアス	テクノマンサー	フェンリル	ライオネス
ウルフ	ゴルゴン	デススライム	フォッグ	ラミア
ウンディーネ	サーペント	デッカー	ふくだいこく	リガー
エアリアル	サスカッチ	デビルアイ	ふじゅつし	リザードマン
エウリュアレー	サンドマン	トゥラス＝B	プチドラゴン	リビング
エキドナ	サラマンダー	トゥラス＝R	ブランチエント	レーザークラフト
エント	シーフ	トゥラス＝S	プリースト	レイスウォール
オーガ	シェスプアンク	どくキョンシー	プロフェット	れいのうどうし
おんみょうじ	ジニー	ドッグファイター	プロミストアーク	ローグ
おんりょう	しふぞう	トムボイ	フンババ	ローパー
ガーゴイル	ジャンキー	ドラッカー	ペガサス	ロックオーク
カードマイナーM	じゅじゅつし	のろいしょうぐん	ペタルエント	ワルキューレ
カードマイナーW	しりょう	のろいたいちょう	ヘビードラゴン	R-144BPS
カードマスターM	シルフ	のろいへいし	ヘルクレス	R-288BPS
カードマスターW	シルフィード	ドワーフ	ヘルハウンド	R-336BPS
カードメジャーM	しんぴのツチノコ	ノーム	ホークマン	REDドラゴン

戦闘以外での カード入手方法

カードは普通、戦闘によって入手することが多い。これは一番種類のあるモンスターカードは、戦闘によって入手することが多いからである。しかし、それ以外でもカードを入手することはできる。基本的なのは街のショップで購入したり、トレーディング屋でカード交換をすることで入手することであるが、グランのペトラにいる、ウォフ・マナフに合言葉を言うことでもカードを入手することができるのだ。それらを紹介しよう。

ダンジョンにある、宝箱の中には珍しいカードが入っていることが多い。見逃さないように注意しよう。

ショップでの購入

各国には必ずカードを扱っている商人がいるため、お金さえあれば彼らからカードを購入することができるぞ。ただし、主人公の持てる枚数には限界があるため、なるべく必要なカードのみを購入しよう。また不要なカードは引き取ってくれるため、キャプチャーカードでモンスターを捕らえて売れば、お金稼ぎもすることができる。それから特殊なカードの売っているインやギアには、特殊な手順を踏まなければ行くことが出来ない。インへ行けるようになるためには、エアの2周目にある「死の樹海」で死神のアルカナカードを入手し、アグアに戻って「アンボスの洞窟」でインのマークが描かれた床のある部屋に行けばよい。またギアの場合は、グランの3周目にある「テレノ寺院」で、岩山のアルカナカードを入手し、フレイの3周目にある「炎のピラミッド」でギアのマークの描かれた床のある部屋に行けばよい。ただしこの部屋に入るためには、リュミエールというレアモンスターを入手する必要がある。しかも、リュミエールを入手するためには「炎のピラミッド」で、野火のアルカナカードを入手して「テレノ寺院」へ行く必要があるため「テレノ寺院」と「炎のピラミッド」を往復する必要がでてくるぞ。

周回数が増えると商人の扱っているカードの種類も増えているぞ。

いらないカードは商人に売ることでお金を稼ぐこともできるのだ。

<アグア>

周回	カード名	枚数	価格
1	ヒーリングLV1	無限	10
	マーメンドLV2	1	65
	ピシコスLV4	1	95
	アグアLV1	4	50
2	キャプチャー	無限	10
	ヒーリングLV2	無限	50
	アグアLV2	4	500
	ホーリーウェーブ	1	200
	アグアチェンジ	無限	200
3	ヒーリングLV3	無限	200
	アグアLV3	4	5000
	ユニコーンLV28	1	591
	ヒーリングLV4	無限	1000

<グラン>

周回	カード名	枚数	価格
1	キャプチャー	無限	10
	ステータスAT	無限	100
	ステータスDF	無限	100
	ステータスAG	無限	100
	ビッグフットLV5	1	142
	ローパーLV4	1	95
	グランLV1	4	50
2	グランLV2	4	500
	グランチェンジ	無限	200
	クラッシュプレス	1	200
	アースファング	1	200
3	グランLV3	4	5000
	HP UP!	1	200

<エア>

周回	カード名	枚数	価格
1	キャプチャー	無限	10
	エアLV1	4	50
	リザードマンLV8	1	155
	パップLV7	1	153
2	エアLV2	4	500
	エアチェンジ	無限	200
	アーチャーLV15	1	260
	ウィンドアロー	1	200
3	エアLV3	4	5000
	スリープブレス	1	400

<フレイ>

周回	カード名	枚数	価格
1	フレイチェンジ	無限	200
	キャプチャー	無限	10
	デビルファイア	1	200
	ウィザードLV11	1	259
	フレイLV1	4	50
2	フレイLV2	4	500
	DF UP!	1	200
	AG UP!	1	200
3	ナーガLV25	1	410
	フレイLV3	4	5000
	AT UP!	1	200

<イン>

周回	カード名	枚数	価格
	インＬＶ１	4	75
	インLV2	4	750
	インLV3	4	7500
	インチェンジ	無限	500
	しりょうLV23	1	493
	アルケニーLV17	1	376
	ポイズンヒット	1	400
	AT UP!	1	200
	DF UP!	1	200
	AG UP!	1	200
	HP UP!	1	200

<ギア>

周回	カード名	枚数	価格
	ギアLV1	4	75
	ギアLV2	4	750
	ギアLV3	4	7500
	ギアチェンジ	無限	500
	メタチェンジ	無限	1000
	ガンプラントLV38	1	786
	ガルボLV38	1	1028
	メタLV0	4	10000

トレーディング屋からの入手

トレーディング屋は、話しかけるとカードの交換を持ちかけてくる。ニティスは周回が変わるとトレーディングのネタも変わってしまうし、場所も移動してしまうため、注意すること。また、ケンドロは順番にトレーディングをクリアしていかないと次のネタを提供してくれない。

場所（周回）	渡すカード	もらうカード	教えてくれる人
アグアのラクス（2）	ニクス、ノーム	のろいしょうぐん（LV20）	ニティス
（3）	ミッシュナリー、カンタロス	ネクロマンサー（LV35）	ニティス
エアのヴェント（1）	トムボイ（LV10以上）	スカイドローン（LV10）	ニティス
（2）	ウルフ（LV25以上）	ニンジャ（LV25）	ニティス
（3）	ビッグフット、ユニコーン	キメラ（LV45）	ケンドロ
フレイのカロル	アモン、サンドマン	アースファング、ビーストバスター、ウィンドアロー、アシッドジュース	ケンドロ
	フンババ（LV20以上）	ツチノコ（LV15）、スプライト（LV15）、アルラウネ（LV15）	ケンドロ
	ソルジャー、ガーゴイル	パラライズフレア、スリープブレス、ダストストーム、ポイズンヒット	ケンドロ
	ウィザード（LV45以上）	ワルキューレ（LV35）、ウィッチ（LV35）	ケンドロ
	メデューサ（LV60以上）	ガルボ（LV62）	ケンドロ

レアカードの入手方法

レアカードは全部で21枚あり、その内4枚のレアマイトカードは宝箱の中にある。これらは簡単に見つけることができるだろう。レアモンスターカードは16枚、その内12枚はグランのペトラにいる、ウォフ・マナフに合い言葉を言えばもらうことができるぞ。合い言葉については以下に表を参照して欲しい。問題は残りの4枚で、これらは倒さなければ手に入れることができないのだ。『ダイナソア』は、クリアードの砂漠で「カードマイナーM」を持っていないと開かない扉の向こう側にいる。レベルは33なので、同じくらいになるまで戦うのは避けた方が無難だろう。『ヨミ』は、闇の城にいる。会うための条件は特にないが、レベルは38とかなり高い。やはり同じレベルになるまで戦わない方がよいぞ。『リュミエール』は、テレノ寺院で「野火」のアルカナカードを手に入れてないと開かない扉の向こう側にいる。ただし「野火」は炎のピラミッドで手に入るアルカナカードなので、炎のピラミッドを先に攻略しておく必要がある。リュミエールのレベルは39。ヨミと戦えるレベルになっていれば問題ないだろう。『エンド』は炎のピラミッドで「ヴィヴィ・ドゥ」のカードを持っていないと開かない扉の向こうにいる。「ヴィヴィ・ドゥ」の入手方法は以下の表を参照してほしい。エンドはレベル43と4枚の中では一番高レベル。アルカナカードを上手に使わないと、勝つのは難しい。これら4枚のカードは「車輪の4騎士」と呼ばれている。入手が難しい分、手に入れば強力なモンスターとして活躍してくれるだろう。そして最後のレアカードは、謎のカード「広井王子」である。どんな特殊な効果を持っているかは、自分の目で確認してほしい。

カード名	先生名	属性	スキル	字名	合い言葉	入手場所
ファンクロック	青木コブ太	グラン	ダストストーム	あらしのファンクロック	RADIO	ウォフ・マナフ
カレイドスコープ	明貴美加	エア	ホーリーウェーブ	空撃のカレイドスコープ	にじいろのはね	取扱説明書
エンド（炎怒）	麻宮騎亜	フレイ	スルーアタック	陽光のエンド	―	炎のピラミッド
ティン	麻宮騎亜	メタ	パニックレイ	神巫のティン	てんしのほほえみ	取扱説明書
シアン	麻宮騎亜	エア	ウインドアロー	天風のシアン	ムラサキのやいば	ウォフ・マナフ
サニーフェイス	芦田豊雄	イン	デビルファイア	無敵のサニーフェイス	YOMI	ウォフ・マナフ
ジョーク	樫本学ヴ	アグア	ビーストバスター	一発のジョーク	IMAGE	ウォフ・マナフ
チャオ	草河遊也	エア	スリープブレス	無言のチャオ	HAPPY	ウォフ・マナフ
ヴィヴィ・ドゥ	ことぶきつかさ	メタ	ビーストバスター	夢のヴィヴィ・ドゥ	しきさいのびじょ	ウォフ・マナフ
シャイニング	竹浪秀行	フレイ	アースファング	炎のシャイニング	ENDO	ウォフ・マナフ
ヨミ（黄泉）	辻野寅次郎	イン	ナイトメア	魔道のヨミ	―	闇の城
ヒルコ	永田太	アグア	アシッドジュース	変化のヒルコ	とうめいなハダ	取扱説明書
ダイナソア	幡地裕行	ギア	レーザー	戦神のダイナソア	―	クリアード砂漠
リュミエール	藤島康介	ギア	サンダーボルト	雷光のリュミエール	―	テレノ寺院
クライン	水谷謙之介	グラン	クラッシュプレス	大いなるクライン	えいえんのマーク	ウォフ・マナフ
タイムゲート	森木靖泰	メタ	タイムクエイク	天界のタイムゲート	じくうのはざま	取扱説明書
レアアグア	―	アグア	―	―	―	水の神殿
レアグラン	―	グラン	―	―	―	シグルズ闘技場
レアエア	―	エア	―	―	―	死の樹海
レアフレイ	―	フレイ	―	―	―	クリアード砂漠
ひろいおうじ	広井王子	―	―	―	HIROI	ウォフ・マナフ

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

❶性別
男性 1
女性 2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01 ファミ通
02 GAME WALKER
03 Vジャンプ
04 電撃王
05 電撃PlayStation
06 ザ・プレイステーション
07 じゅげむ
08 少年エース
09 ゲーメスト
10 サターンファン
11 グレートセガサターンZ
12 電撃G'sマガジン
13 電撃SEGA SATURN
14 ニュータイプ
15 GAME Clash
16 セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に要望を）

❼「サタマガグランプリ'97」前編はいかがでしたか？
01 後編のグランプリ発表が楽しみ
02 一度にすべての結果が知りたかった
03 予想通りの結果だ
04 興味はない
05 その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01 毎号出す
02 プレゼントがほしいときは出す
03 ときどき出す
04 はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1 今号の記事

01 LANDMARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 （特報）サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
05 （特報）新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
06 （特報）バーニングレンジャー
07 （特報）EVE The Lost One
08 （特報）ヴァンパイア セイヴァー
09 （特報）ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
10 （特報）エーベルージュ スペシャル
11 （特報）無人島物語R～ふたりのラブラブ愛ランド～
12 （特報）フレンズ～青春の輝き～
13 （特報）ダンジョン・マスター ネクサス
14 （特集）信長の野望 戦国群雄伝
15 （特報）ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
16 （特報）わくわくぷよぷよダンジョン
17 （特報）セガワールドワイドサッカー'98
18 （特報）プロ野球グレイテストナイン'98
19 （特報）探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
20 （特報）電波少年的ゲーム
21 （特報）ラングリッサー～ドラマティックエディション～
22 パッションラングリッサー
23 （特集）発表！ SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX'97 前編
24 （連載小説）バロック▲前史
25 読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
26 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 目指せ！ 最強クラブ!!
27 （連載小説）蒼穹紅蓮隊
28 （コラム）新規一転
29 （〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
30 コミックサタマガ
31 （攻略データ・フォーカス）セガサターンで発見!! たまごっちパーク
32 （〃）アルカナ・ストライクス
33 （クリエイター列伝）中 裕司
34 （特別企画）仙窟活龍大戦カオスシード 大座談会
35 ZAP SNOW BOARDING TRIX'98 テクニカルアドバイス
36 NEW RELEASE TITLE 最新!!
37 （COMING SOON 発売間近）RIVEN THE SEQUEL TO MYST
38 （〃）あやかし忍伝くの一番プラス
39 （〃）英雄志願 GAL ACT HEROISM
40 （〃）クーリエ・クライシス
41 （〃）タイムコマンドー
42 （COMPLETE GUIDE 徹底攻略）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
43 （〃）プロ野球チームもつくろう！
44 （〃）スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア
45 （〃）慟哭 そして…
46 （〃）街
47 （〃）速攻生徒会
48 （〃）ステラアサルトSS
49 （〃）ウィンターヒート
50 （〃）AZEL-パンツァードラグーンRPG-
51 （〃）NOON
52 アラウンド・ザ・デジアナワールド
53 サタマガフォーラム
54 Zoom in エ・ル・フ
55 KONAMI NO HANABI
56 イマディオクラブ
57 アーケードエクスプレス
58 ハロー！ カプコン
59 （アーケード特報）電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
60 電脳戦機バーチャロンX OVER
61 AM2研 EXPRESS WEEKLY
62 ゲームとアートの微妙な関係

表2 ハードリスト

01 セガサターン（互換機含む）
02 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO（REAL、TRY）
06 PC-FX
07 スーパーファミコン
08 PCエンジンシリーズ
09 NEO·GEO（CDを含む）
10 ゲームボーイ
11 NINTENDO 64
12 パソコン
13 ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14 フォトCDオペレーター
15 電子ブックオペレーター
16 セガマルチコントローラー
17 レーシングコントローラー
18 バーチャガン
19 アナログミッションスティック
20 コードレスパッド
21 新型バーチャスティック
22 バーチャスティックプロ
23 ツインスティック
24 セガサターンモデムセット
25 セガサターンワープロセット
26 フロッピーディスクドライブ
27 通信対戦ケーブル

表3 ソフトリスト

001 アイドル麻雀ファイナルロマンス4
002 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003 アストラスーパースターズ
004 アドヴァンスト V.G.2
005 あやかし忍伝くの一番 プラス
006 アンジェリーク デュエット
007 囲碁
008 頭文字D～公道最速伝説～
009 イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
010 ヴァンパイア セイヴァー
011 ウイニングポスト3
012 USドラッグチャンプ（仮）
013 ウルトラマン図鑑3
014 英雄志願 GAL ACT HEROISM
015 エーベルージュ・スペシャル
016 SNKファン・コレクション 餓狼伝説
017 E・TUDE～エチュード～（仮）
018 X2
019 エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
020 王様げーむ
021 音楽ツクールかなでーる2
022 かもめ大作戦～女神たちのささやき～
023 ガングリフォンII
024 機動戦士ガンダム ギレンの野望
025 クーリエ・クライシス
026 組み立てバトル くっつけっと
027 クロス探偵物語
028 クロック！ パウパウアイランド
029 ゲームで青春
030 激闘おったまがえる
031 ケリオトッセ！
032 幻想水滸伝
033 Code R（コード・アール）
034 コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
035 サイキックフォース
036 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
037 サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～
038 THE HOUSE OF THE DEAD
039 SAVAKI（サバキ）
040 GT24
041 JリーグエキサイトステージV1
042 シミュレーションRPGツクール
043 シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子
044 シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮）
045 少女革命ウテナ いつか革命される物語
046 SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
047 真髄対局囲碁 碁仙人
048 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
049 スーパーアドベンチャー ロックマン
050 SUPER301 SQ（仮）
051 スーパーロボット大戦F～完結編～
052 スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション
053 スチームハーツ
054 汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
055 スレイヤーズ ろいやる2（仮）
056 制服～ハイスクールカウントダウン～
057 SEGA AGES／ギャラクシーフォースII
058 SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
059 ゾーク・コレクション
060 卒業III～Wedding Bell
061 ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
062 ダービースタリオン（仮）
063 ダブロー・イ・ゼロウ
064 ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
065 ダンジョン・マスター ネクサス
066 探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
067 超フラッピー
068 チョロQパーク
069 ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
070 提督の決断III with パワーアップキット
071 Techno Motor（テクノモーター）
072 テニス・アリーナ
073 ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
074 ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3（仮）
075 ドラゴンナイト
076 ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～
077 ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……
078 七つの秘館 戦慄の微笑
079 信長の野望 将星録
080 信長の野望 戦国群雄伝
081 ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険
082 バーチャファイター3
083 ハート オブ ダークネス
084 バイオハザード2
085 BAROQUE
086 海辺（ビーチ）でリーチ！
087 ひみつ戦隊メタモルV
088 ファインドラブ2～The Simulation Game～
089 ファンズフォルム
090 フェイクダウン
091 プライマルレイジ
092 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
093 プリズムコート
094 プリンセスクエスト
095 プリンセスメーカー ゆめみる妖精
096 フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
097 ぷるるん！with シェイプUP ガール（仮）
098 フレンズ～青春の輝き～
099 プロ野球 グレイテストナイン'98
100 ヘクセン
101 ボールディランド
102 ポケットファイター
103 ボンバーマンウォーズ
104 MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
105 魔導物語
106 水木しげるの妖怪図鑑（仮）
108 もってけたまご with がんばれかものはし
109 モニカの城
110 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
111 吉村将棋
112 ライデンファイターズ
113 ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ
114 RIVEN THE SEQUEL TO MYST
115 THE RUINS（ルーインズ）
116 ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～
117 LUNAR ETERNAL BLUE
118 ルパン三世～ピラミッドの賢者～
119 RAYMAN2
120 レクイエム
121 恋愛シミュレーション（仮）
122 Warrz（ワーズ）
123 WORLD SOCCER RPG（仮）
124 わくわくぷよぷよダンジョン
125 湾岸トライアルLOVE

ゲームのPROLOGUE（序盤）が遊べる
体験版CD-ROM付

Imadio official Book
EVE The Lost One

PROLOGUE
Lost One
©1998 C's ware All Rights Reserved.

もちろん内容も
裏も
EVE
表も
だらけ

体験版CD-ROM付
EVE The Lost One キャラクターファイル
PROLOGUE of Lost One
SEGASATURN MAGAZINE MOOK

「EVE The Lost One」を
発売前にプレイ!!

PROLOGUE of Lost One
絶賛発売中/1,280円（税込）

ソフトバンク株式会社　出版事業部
〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel.03-5642-8100・8101〈表示価格は税込〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

ウェーブの製品は、全国の有名玩具店、模型店などでお求めになれます。プラスチックモデル、ガレージキットなどの当社製品を掲載した「ウェーブ・カタログ 1998（オールカラー28頁／¥800）」も好評発売中です。 ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

WAI WAI KID

ボードゲームの最高傑作。お店を開いて、もうけて、ギャフン！

好評発売中
標準価格 ¥5,800（税抜）

テナントウォーズ

■最高6人まで同時プレイ可能、みんなでワイワイ遊べます。1人プレイも可能、ひとりでワイワイ遊べます。
■かわいいキャラクターを多数用意。お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナー目指し、ガンバりましょう。

<このゲームにご協力いただいた有名店> ※以下のものは、ゲーム中の画面です。

「洋服の青山」

「ヴィクトリア」

「H.I.S.」

「オートバックス」

「TSUTAYA」

「つり具の上州屋」

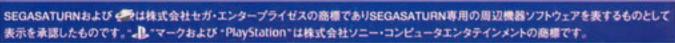
「まんがの森」

「デニーズ」

「たかの友梨ビューティクリニック」

「ドラックストア マツモトキヨシ」

「ロッテリア」

KID Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com

コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'97

●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

ノートパソコン（ダイナブック テクラ） 2名

提供：株式会社東芝

ノートパソコン（VAIO） 1名

NINTENDO64 5名

提供：任天堂株式会社

PlayStation 5名

提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

SEGASATURN 5名

提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

抽選で1000名様プレゼント!!

投票に参加して豪華賞品をゲットしよう!!

てくてくエンジェル 48名

提供：株式会社ハドソン

ALBA SPOON 50名

提供：セイコー株式会社

デジタルカメラ（DIGIO） 15名

提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

フェニックスミニ（2台1セット） 5名

提供：日本電信電話株式会社

シネマステーション 1名

市販のTVゲームもシネマステーションと接続すれば迫力の立体サラウンドで楽しめます。

提供：ヤマハ株式会社

ゲームボーイポケット 7名

提供：任天堂株式会社

家庭用通信カラオケ メディアボックス 10名

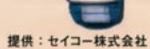
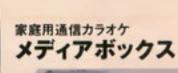
提供：株式会社タイトー

RALLIART ウィンドブレーカー 5名

提供：株式会社ラリーアート

MD(XA74) 2枚セット 100名

提供：TDK株式会社

Aleph セット 200名

提供：資生堂コスメニティー

その他豪華賞品

●新作ソフトウェア　ゲームソフト各社 ……………… 270名

●クオ・カード（¥1,000分）　日本カードセンター株式会社 … 100名

（セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。）

●飲料セット ……………………………… 200名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。

※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります。

※フェニックスミニ／メディアボックスに関しまして、取付工事費は当選者のご負担となります。

投票方法

専用投票ハガキで

専用投票ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニにあります（一部店舗除く）

電話で

専用ダイヤル

03−5371−4501

（電話番号をおまちがえなく）

インターネットで

ホームページ

http://www.cesa.or.jp

●投票期間・・・1998年2月20日〜3月20日

●発表・授与式・・・1998年4月3日（金）六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」

（投票者の中から抽選で100名様をご招待）

※ご注意・・・お一人様1回の投票のみ有効となります。

東京ゲームショウ'98春

1998年3月21日（土・祝）・22日（日）一般入場日

開催時間：10:00〜17:00（入場は16:00まで）

会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）

入場料：前売券一般（中学生以上）800円　当日券一般（中学生以上）1,000円（小学生以下は無料）

主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：通商産業省

特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライゼス ／ 協力：マイクロソフト株式会社

東京ゲームショウ'98春 会場でも投票できるヨ!!

あなたのイチ押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は・・・・・・・・・
1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。

右のノミネート作品の中からあなたの好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。

あなたのイチ押し、お待ちしております。

●ノミネート作品一覧（50音順）

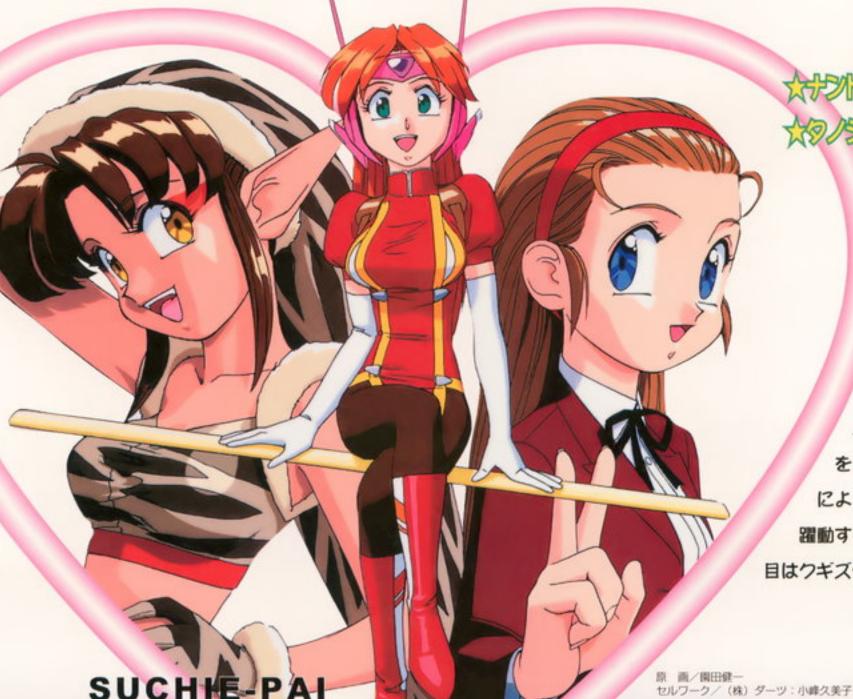
［ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。］

No.	作品名	ハード
1	I.Q～インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン（Ultima Online）	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グランツーリスモ	[PS]
13	GRANDIA（グランディア）	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デスティニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームII	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆 ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーVII	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブシドーブレード	[PS]
42	ぷよぷよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	ブレス オブ ファイア III	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～	[PS]

GB（ゲームボーイ）・Mac（Macintosh）・N64（NINTENDO 64）
PS（プレイステーション）・SS（セガサターン）・Win（Windows95）

★ウレシイ～！超大容量CD2枚組！
★オドロキ！テーマソング7曲収録！

★ナント！動画枚数7,300枚以上！
★タノシイ～！ミニゲームが5種類付！

最新作スーチーパイアドベンチャー「ドキドキ♥ナイトメア」の気になる内容は、まずディスク1では新キャラクターを軸に事件が巻き起こり、プレイヤーは各キャラクターと接触しながらストーリーが展開されて行きます。ディスク2ではディスク1で実った恋を進展させるべく、デートに挑むアドベンチャーゲームになっています。

全てのイベントに、遭遇したかどうかがわかる親切設計も付いて、相変わらずのサービス精神。さらに収録曲は全7曲、動画枚数7,300枚以上のフルデジタルアニメーションを、最新のトゥルーモーション技術により高画質に再生。魅力いっぱいに躍動するキョウコたちの姿に、あなたの目はクギズケ！…… そして、今回の主人公は…… あなたです。♥

原　画／園田健一
セルワーク／（株）ダーツ：小峰久美子

SUCHIE-PAI
ADVENTURE
THE THROBBING NIGHTMARE

ディスク1はドキドキストーリー！

ディスク2はワクワクデート！

今夜、この街でなにかがおこる♥

高画質デジタルアニメ！

主人公はプレイヤー自身！

12人の豪華声優陣＆アニメーションスタッフ

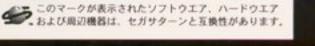
かないみか	高橋　美紀	吉田古奈美	松本　梨香
水谷　優子	西原久美子	折笠　愛	こおろぎさとみ
冨永みーな	矢島　晶子	日高のり子	大谷　育江

キャラクターデザイン・原画／園田健一
総作画監修／松原秀典　作画監督／堀内博之

ご購入者Wチャンスプレゼント！

商品についている応募券を送ると全員におまけCDプレゼント。さらに抽選でかないみか＆高橋美紀のスペシャルトークショウご招待のWチャンス！！

推奨年齢 年齢制限 18才以上

※画面写真は開発中のものです。

JALECO PRESENTS
みか♥美紀のスーチーラジオSTATION
好評放送中！

文化放送／ABCラジオ／山陰放送／東海ラジオ
パーソナリティー
かないみか　高橋美紀

ホームページ開設中！
HOMEPAGE ADDRESS　http://www.jaleco.co.jp

株式会社ジャレコ
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通) FAX.03-3708-4822 （九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表) FAX.0979-32-2527
（大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 （サービスセンター）〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280

送り先　〒510-0075　三重県四日市市安島2-9-12
株式会社マイクロキャビン
「英雄志願」予約プレゼント係

“つくろう”シリーズ第3弾の
公式ガイドブックがこれ！
キミはプロ野球界に
新しい風を吹き込むことが
できるか!?

プロ野球チームもつくろう!™ オフィシャルガイド

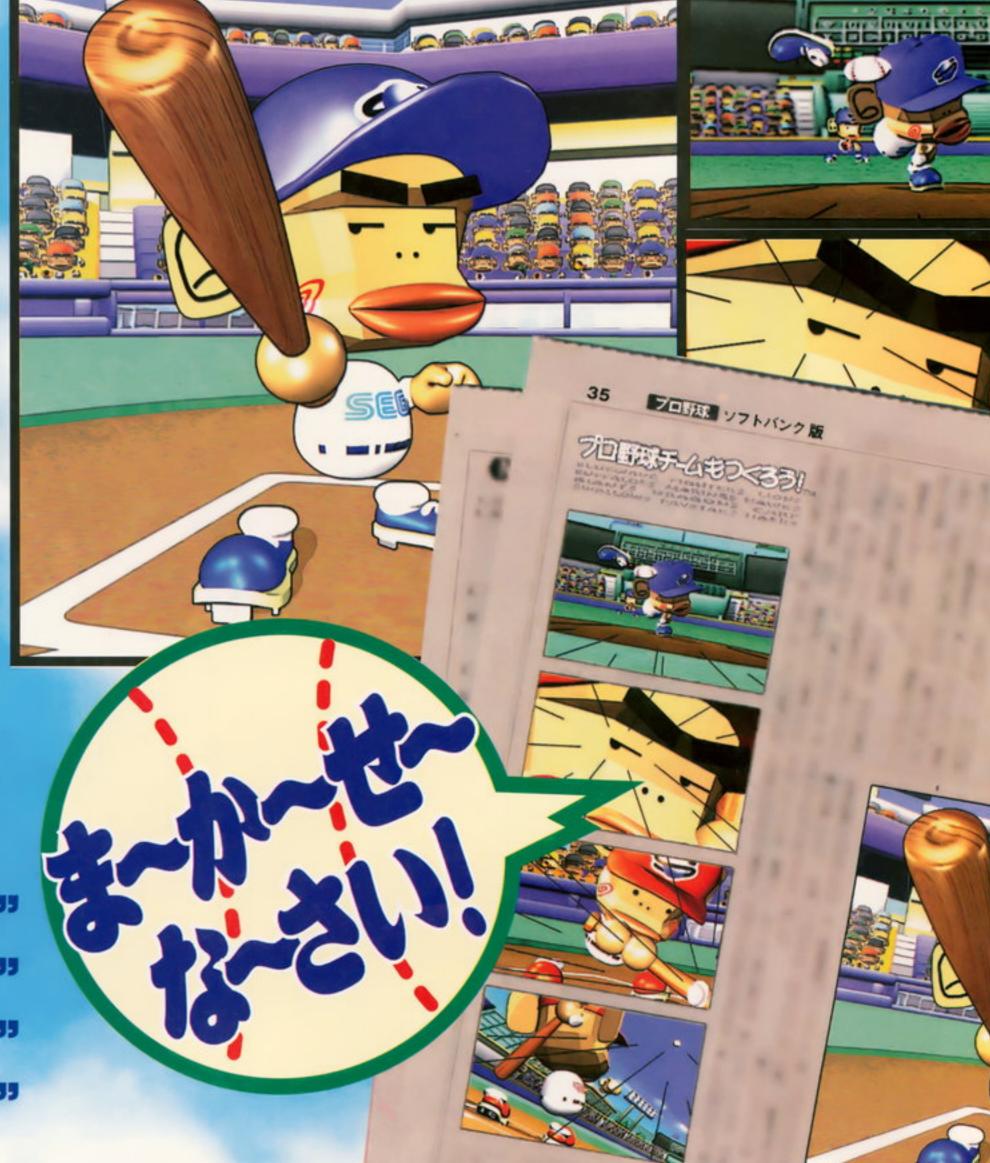
～イケイケ編～

大好評発売中!!

本体価格950円(税別)

～ヤリコミ編～

98年3月末
発売予定

予価1,400円(税別)

まーかーせー なーさい！

オフィシャルガイド 4つの“ツボ”

ツボ

- ¥ チーム経営の“ツボ”
- 選手育成の“ツボ”
- キャンプの“ツボ”
- 選手データの“ツボ”

ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

学校法人 大矢学園グループ

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

(社)日本映画テレビ技術協会員 (財)日本視聴覚教育協会員 (社)日本漫画家協会員
日本映画録音協会員 日本映画照明協会員 日本映画撮影監督協会員

98.74%の実績校

（平成９年3月卒業生の就職・デビュー率）

学費には、低利・無担保・審査のゆるい「国の教育ローン」をどうぞ！

お問い合わせ
☎03-3379-3630
（YAG国のローン係）

大阪校10周年

年間学費65万円でご入学できます。

65万円入学

入学祝金贈呈

大阪校もおかげさまで10才をむかえました。感謝!!大阪校設置のどの学科でも

65万円でご入学でき、
今 ご出願になると祝金10万円が
YAG育英会より贈られます。

しかも

10万円を贈呈

［大阪校設置学科］
アニメーター科（修学2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
声優タレント科（1年）

新設
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- アニメ監督コース科（2年）
- 背景美術監督コース科（2年）

さらに
2年次は40万円で進級できます。

マクロス7 ダイナマイト

© 1997 ビックウエスト／OVAマクロス7製作委員会
ビデオ好評発売中

良くて安いメディア芸術教育

全校の新設・改設学科に65万円入学。

H10年4月 新設（東京校）	H10年4月 改設（各校）
アニメ音響監督コース科（修学2年）	デジタルペイント・アーティスト科（修学2年）
SFX監督コース科（2年）	アニメ監督コース科（2年）
デジタル映像エキスパート科（2年）	背景美術監督コース科（2年）
ライト照明デザイナー科（2年）	エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
ヒットメイク・プロデューサー科（1年）	
ミュージカル舞台・演劇科（2年）	
メディア芸術総合学科（3年）	

※ここに揚げた新設・改設の学科へは、設置校であればどこにでも65万円で入学できます。

夜間部 開校

夕めし付き

平成10年5月東京校・大阪校
願書受付中

夜間部・専科／設置学科
- ゲーム・クリエイター専科（東京／大阪）
- CGクリエイター専科（東京／大阪）
- インターネット・クリエイター専科（東京／大阪）
- アニメーター専科（東京／大阪）
- アニメーション演出専科（東京／大阪）
- コミック専科（東京／大阪）
- ノベルズ専科（東京／大阪）
- シナリオ・ライター専科（東京）
- トレンディ・イラスト専科（東京）
- ヴォーカル・タレント専科（東京）

夜間部・専科要項
- 修学年限 1年6ヶ月
- 授業日時 毎週1回 PM6:30～8:30

見学随時
事前にTELを

平成10年4月入学生願書受付中

入学案内書無料

体験入学・説明会無料開催

未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円
支給！

専用寮・格安居住！

アニメーション・スタジオ授業風景

- アニメーター科（2年）
- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
- ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
- マルチメディア・クリエイター科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- SFX特撮科（2年）
- ビデオ・ジャーナリスト科（2年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ミュージック・アーティスト科（2年）

マズ見て聞く、それからでも遅くない

無料 1日体験入学（各YAG校で）と学院説明会（全国主要都市）あり、希望の方は下記へ

キャリスマップ
CARISMAP

ピシャリ

アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」

あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中（無料）。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

ハガキでのお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「夜間案内書」、「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。

〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-2 代々木アニメーション学院

TEL・FAXでのお申し込み

フリーダイヤル 0120-310-042（才能を世に） FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!

東京・大阪・福岡 開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント 科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-2 代々木アニメーション学院

☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

好評月イチ企画第3回

次の世代に捧ぐバイブル

アメリカンドリームを体現した男

中 裕司

人に歴史あり! セガサターンにこの人あり!

クリエイター列伝

a series of biographies of GAME CREATOR——Vol. 3

セガ家庭用チーム（CS）を代表するクリエイター、中裕司。セガの看板キャラクター「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を生み出した1人の天才プログラマーは、若くして渡米。アメリカンドリームを体現したのち、サターン起ち上げ時に日本に帰ってきた。セガ本社をバックに、自らの夢の証である愛車フェラーリF355Bとポルシェカレラ2を華麗に披露してくれた、若き天才クリエイターの誕生するまでの足跡とは……？　夢と希望を追い求めるソニックチーム代表の、知られざるエピソードとそのルーツに、今こそ迫る。

熱烈なセガファン達をつかんだ天才

——セガに入社して、14年。AM2研の鈴木裕氏がセガに入社した翌年、高卒にして、セガの家庭用ゲーム機用ソフトのチームに配属された中裕司氏。10数年前、鈴木裕氏が手掛けたセガの大型体感ゲームがゲームユーザーの心をとらえていた中、中氏の手掛けた数々の家庭用ゲーム作品は、一方で確実にセガマニア達の心をつかんでいった……。「セガのゲームはひと味違う」。そんなゲーマー間の伝説は、当時頭角を現してきていた天才クリエイターによって、形成されていったのだ。——常に何かに憧れていた若き天才が、自らの夢をつかむまでの軌跡。まずはその少年時代を紐解いていこう。

中■僕ね、じつは出身が大阪なんですよ。当時、高卒でセガに入ったから、結構みんな年上っていうイメージがありましたからね。他の先輩も全員年上でしたし、実際4年間、年下は入ってこなかったそうなんですよ。だから大阪弁だと、失礼にあたると思っていた時期があって、一生

大阪生まれの少年は、いろんな趣味に奔走し、やがて憧れの東京へやってきた…

懸命標準語しゃべろうと努力してたら、大阪弁抜けちゃって(笑)。

――高校卒業まではずっと大阪で？

中■生まれたのは大阪の枚方（ひらかた）市で、3歳までそこだったんです。家の目の前に川と道路と柵を挟んで、枚方パークって遊園地があったんですけど、毎日毎日川越しに見に行ってたんですよ。子供心に、あそこに遊園地があるのにぃーってね(笑)。でも、その後空気が悪いからって、大阪の守口に引っ越してるんです。守口には小学校3年までいたんですが、じつは小学校1年の時に猩紅熱（しょうこうねつ）って伝染病にかかってるんですよ。なんかもう絶滅してたような伝染病らしくて、あまりにも珍しいっていうんで、大学病院に隔離されて。先生の回りに何十人も大学病院の学生がいて、僕が舌をベーって出すと、先生が検診して、学生みんなが一生懸命メモとってるんですよ(笑)。結局1カ月ちょっとぐらい隔離病棟に入院してたんですけど、そのときは毎日毎日プラモデルを作ってましたね。

――子供の頃はどんな遊びを？

中■小学校の時は、いろんなブームがやってきて、去っていきましたからね(笑)。ミクロマンとかサイボーグ1号とか。当時の他の子達と同じように流行したモノは経験してますよ。テレビも好きだったと思いますし。小学3年生の頃から、もう眼鏡かけてましたから(笑)。ただ、昔からモノを作るのは好きで、ずーっとレゴのブロックを作ってましたね。プラモデルっていうのも、作ったら色を塗ってとかはしないで、ただ組み立てるのが好きだったんですよ。

子供の頃からやっぱり理数系が好きでしたね

――小学校の頃好きだった科目、嫌いだった科目というのは？

中■国語とか漢字とか、あと社会科とか歴史とか、相当ダメでしたね。全滅に等しいぐらい(笑)。やっぱり算数はすごく好きでしたよ。算数だけじゃないですかね。あとは全然ダメ(笑)。理科はまあまあでしたけど。

――塾とかは行ってたんですか？

中■習い事なら、小学生の頃は習字とそろばんをやってたんですけど、これやめたかったんですよ(笑)。それで、小学6年の時に友達に誘われて、進学塾に入るためのテストを受けに行ったんです。でも、本当の理由は、その塾が小学生にはアイスをくれるって友達が聞いてきて(笑)。習字とそろばんやめたいのと、アイス欲しさにテスト受けたら、僕だけ受かっちゃって(笑)。でも、そこには2年ちょっと行ってたんですけど、辛かったですよぉ。毎週2回、夜6時から9時まで。夏休みは合宿とか行くんですよ。1週間ぐらい。朝から勉強して、砂浜をマラソンさせられたりして。もう大阪の灘（なだ）高行って、東大目指すような超進学塾だったんで、ツライツライ(笑)。

――中学の時に部活動とかは何を？

中■卓球部に入ったんだけど、根性ないんで、1学期でやめましたね(笑)。夏休みに頭を丸坊主にしろって言われて、絶対やだってやめちゃった。そのあとは、電気関係に興味があったから、科学部かなんかに入って、そこで関係ない基板作ってたりしましたね。エッチング液でパターン作って、ハンダ付けして(笑)。でも、そこも1年ぐらいでやめてます。冷めやすかったんですね、なんか。3年の時は部活もやってなかったし、塾も3年の時やめちゃった。

――中学3年になると、高校進学の話とか出ると思いますが、その頃将来は何になると思ってました？

SONIC TEAM PRODUCER
YUJI NAKA

1965年9月17日、大阪府枚方市に生まれる。乙女座。32歳(独身)。血液型A型。身長173cm、体重66kg。趣味はドライブ、映画鑑賞など非常に多彩。【学歴】1970年：旭学園幼稚園、1971年：守口市立東幼稚園、1972年：守口市立東小学校、1974年：大東市立深野小学校、1978年：大東市立深野中学校、1981年：大阪府立西野田工業高等学校電気科、1984年：セガ・エンタープライゼスにプログラマーとして入社。1991年：「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の全世界的な大ヒットを機に、STI VISE PRESIDENT（副社長）として迎え入れられる。その後、セガサターン起ち上げ時に日本へ帰国し、CS 3研（通称ソニックチーム）の部長にセガ最年少の30歳で就任。50歳になっても現役プログラマーでいたいという姿勢が、数々の名作を生んできた。

中■中学3年の時は、親父の跡を継ぐつもりでしたね。親父は電気工事士って仕事をしてて、家一軒建てたら、その一軒分の屋内配線を全部やるような仕事なんです。だから、高校では電気科に入ったんですね。西野田工業高校電気科。免許も持ってますよ、電気工事士の。だから、僕はちゃんと電気配線できますよ(笑)。

――工業高校というと、男子校？

中■いや、いちおう女の子も少数ながらいましたけど、その頃は荒れてましたね(笑)。当時の写真見つかんないんですけど、右側に虎の刺繍で、左側が龍の刺繍の入った中ラン着てましたから(笑)。

YMOにハマってコンピュータと出逢った

――コンピュータとの出逢いは？

中■中学後半あたりにYMOブームが来て、高校1年の時にはシンセサイザーを買おうって思い始めてたん

Private Photographies

「音楽ができていればミュージシャン。"いいねー、その表情"とか言える性格だったらカメラマン。国鉄入って電車の運転手っていう夢もあったかな。国鉄の入り方知らなかったんですけどね(笑)。でも、一番なりたかったのは、NASAの宇宙飛行士ですよ」。子供の頃からアメリカへの憧れの強かった少年は、十数年後、プログラマーとしてアメリカに渡る……。

2歳の頃。大東市。大阪名物のだんじり祭りにて。

同じく2歳。叔母の家の近くにあったあやめ池遊園地にて。

小学4年生の時、初めてNゲージを買ってもらう。この頃から電車好きが始まりその後カメラにも興味を。

小学6年生の頃の写真。3年生から掛けているという眼鏡は取っているが、今の面影が残る。兄妹は3歳年下の妹が1人いる。

「移植」って楽しいですよ
すごく……
いいソフトの解析は
いろんな影響を与えて
くれますよね

ですね。高校が大阪駅から2つ目のところにあったんで、大阪駅は通り道だったんですけど、その頃うちの親会社のCSKのパソコンショップ第1号店とかが大阪にオープンしたんです。それで、友達とかに吹き込まれて、シンセサイザーは高いけど、パソコンを使えば、コンピュータ音を鳴らせるとか思って、バイトで貯めてたお金でPC8001を買っちゃうんですね。でも、買ったはいいけど、なんか音がピーってしか鳴らないんですよ(笑)。「あれ？　コンピュータって音鳴るんじゃないの？」とか言いつつ、結局ダメで。「ああ……、なんてモノ買っちゃったんだ」って(笑)。結構そこで挫折したんですね。その後、PC8001でも音を鳴らせるキットを見つけて、確か3万5千円とかで買ってきたんですけど、結局YMOのライディーンとかテクノポリスを入力して、それを聴いて終わるだけ。自分には作曲のセンスはないってあきらめて。それで、しょうがないから『I/O』とか『月刊アスキー』買ってきて、そこに書いてあるゲームの入力をして、遊ぶことを覚えるんですよ。当時のモノって、自分で入力するモノでしたから、結構入力ミスが多いんですよね。それでバグ探しと同じで、そのうち、ここをこう変えたら、ゲーム自体がこう変わるっていうのがだんだんわかってくるんです。それでどんどんプログラムを打ち込んでいくようになって、ゲームが面白くなってくるんですね。その後『月刊アスキー』に連載していた人で、西岡和哉っていう人がいたんですが、たまたま友達がその人の知り合いで、家も僕の家のものすごい近所だったんです。そこに一度遊びに行ったら、アップルとかで「ウィザードリィ」とかで遊ばせてもらって。もういきなり毎日遊びに行くようになるんですよ。それで、そのうちその人が働いている会社（日本マイコン販売）でバイトをしだすんですね。西岡さんがPC88用に作ったゲームを僕がMSXとかX1とかマルチエイトとか、あらゆる機種、だいたい8機種分ぐらいに移植していくんです。当時は確か16タイトルぐらい移植したと思いますよ。それが高校2年の途中から3年まで。だからその頃は、学校の帰りに大阪駅に寄って、ゲームセンターやパソコンショップに友達と行って、その帰りに西岡さんとこでバイトして。そんな繰り返しでしたね。

──その頃ハマッたゲームって何でしたか？

中■僕はじつは「インベーダー」って、セガに入ってから初めてやったんです。中学の頃はPTAがゲームセンターの前に待ってたから、厳しくて行けなかったんですよ。だから高校の頃は、もっぱらナムコさんのゲームがスゴイって思ってやってましたね。「ゼビウス」とか「ラリーX」とか「ボスコニアン」とか。

──高校3年の時、就職はどうしようと思ってましたか？

中■あんまり考えてなかったというか、バイト先の社長さんに「卒業後うちに来ない？」なんて、軽く言われてたんですけど、第一希望はCSKだったんですよ。当時パソコンショップ仲間の友達のお兄さんが、CSKに勤めてて、スーツをバリッと着こなして、アタッシュケース持って颯爽と仕事場に行くのを見てたんですね。それで、ああプログラマーってあんなにカッコイイんだって憧れてて(笑)。でも、当時は就職難で、うちの学校に募集来ている会社も減ってたんで

	発売日	作品タイトル	機種	担当部分
1	1984年12月	ガールズガーデン	SG-1000	メインプログラム
2	1985年12月15日	グレートベースボール	セガマークⅢ	プログラム
3	1986年3月	F-16ファイティングファルコン	セガマークⅢ	メインプログラム
4	1986年7月20日	北斗の拳	セガマークⅢ	プログラム（エネミー全般）
5	1986年9月20日	スパイVSスパイ	セガマークⅢ	メインプログラム
6	1986年12月21日	スペースハリアー	セガマークⅢ	メインプログラム
7	1987年6月30日	アウトラン	セガマークⅢ	メインプログラム
8	1987年12月20日	ファンタシースター	セガマークⅢ	メインプログラム
9	1988年10月29日	スーパーサンダーブレード	メガドライブ	メインプログラム
10	1989年3月21日	ファンタシースターII 還らざる時の終わりに	メガドライブ	メインプログラム
11	1989年8月3日	大魔界村	メガドライブ	メインプログラム
12	1991年7月26日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	メガドライブ	メインプログラム
13	1992年11月21日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ	メインプログラム
14	1994年5月27日	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	メガドライブ	メインプログラム
15	1994年10月18日	ソニック&ナックルズ	メガドライブ	メインプログラム
16	1996年7月5日	NiGHTS(ナイツ)	セガサターン	メインプログラム&プロデュース
17	1996年11月22日	Christmas NiGHTS（クリスマス ナイツ 冬季限定版）	セガサターン	プロデュース
18	1997年6月20日	ソニックジャム	セガサターン	プロデュース&プログラム
19	1997年12月4日	ソニックR	セガサターン	プロデュース
20	1998年2月26日	バーニング レンジャー	セガサターン	プロデュース

中裕司氏が関わった作品は20本だが、これ以外にも「どきどきペンギンランド（マークⅢ）」でエネミー等のサブプログラム、「ソニック3Dブラスト（ジェネシス／サターン）」でスーパーバイザーなども兼任している。これ以外にも、実は3本ほどお蔵入りしていた作品がある。

中 裕司作品集

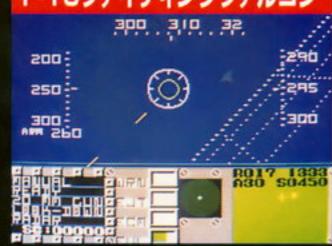
中裕司氏の初期作品をながめると、そこには天才的なプログラムセンスと、それに裏打ちされた名作の姿が見えてくる。中氏自身、ゲームを自分でたくさん購入し、気に入った作品は自らプログラムを解析し、移植のための実験的なプログラムをいろいろ組んでいったという。同じ世代のチュンソフト中村光一氏に関して、「ドアドア」のプログラムは、今でもスゴイと語る。実は当時、中氏も第2回エニックスゲームホビープログラムコンテストに応募しようと「マクロス」風のスゴイシューティングゲームのプログラムを作っていたそうだが、締め切りに間に合わなかったというエピソードがあるほどだ。「間に合ってたら、セガにいないで、中村さんと『ドラクエ』作ってたかも（笑）」と冗談を飛ばす中氏。まずはセガユーザーを熱狂させた作品群の数々を解説しよう。

ガールズガーデン

セガに入社してすぐ新人研修用の課題的なものとして作ったという作品。一緒に作ったのが、じつは同期入社で隣の席にいたHiro師匠（のちに数々の体感ゲームサウンドを生み出した伝説のサウンドクリエイター）というオマケつき。製作期間5カ月。女の子に花を持っていくゲームだが、「今やっても面白い」と中氏が語る傑作。現在秋葉原で6,000円前後（！）也。

グレートベースボール

畳一畳ほどの大きさの開発ボードがいきなりやってきて(笑)、作ったという中氏最初のセガマークⅢ作品。メインの先輩に、いろいろ鍛えてもらいながら、サブプログラマーとして野手や審判などのプログラムを作成。牽制、盗塁、CPUのレベル選択など、当時の野球ゲームとしてはなかなかのデキである。「審判に球が当たるとバタって倒れる遊びも入れてたんだけど誰も気づかなかった(笑)」と中氏。

F-16ファイティングファルコン

当時MSX版がヒットしていたドッグファイトシミュレーションのマークⅢ用移植作。通信対戦ケーブルは当時500本しか出荷してなかったそうだが、ケーブル、本体2つ、ソフト2つ、キーボード2つ、テレビ2台を用意してできる対戦はかなり熱い。コントローラー選択画面時に右左を100回入れると「スペースハリアー」の曲が流れる裏技は、映像は移植不可能だったので、せめて曲だけでもと入れたそうだ。

すね。それでその年は、ゲームで憧れてたナムコさんは募集が来てなくて(笑)。第一希望CSK、第二希望NEC、第三希望シャープとかって書いて、欄外にシャレで、セガ・エンタープライゼスって書いて先生に出したんです。そしたら、「お前が欄外に書いてたセガってとこ、募集来てるけど受けてみるか？」って言われて。

実践の腕が買われたセガの入社試験

——当時セガは知ってましたか？

中■知ってましたよ。当時は「スタージャッカー」が好きでしたね。でも、セガって先生に言われた時に考えたのが、セガに入れば東京に行けるなっていうのがあったんです。当時、東京に対する憧れがすごく強くて(笑)。それで、セガの試験受けに行ったんですけど、試験問題はミスするわ、面接には遅刻するわで、もう絶対ダメだと思ってたんですね。倍率も当時20倍でしたから。そしたら、なぜか受かっちゃって(笑)。あとでよくよく聞いてみたら、どうも即戦力を中心に採用してたみたいなんですね。高3の時移植のバイトしてたのが良かったみたいで。でも、やっぱり東京に行く不安はありましたよ。最初、セガの寮に入ったんですけど、面接とかの試験は全部大阪でやりましたから。新幹線乗って、初めて東京に来てセガの本社に着いて食堂で待ってたら、パンチパーマのすげー怖い兄ちゃんがやってきて(笑)、「おい行くぞ」って寮に連れてかれて。その人寮の先輩だったんですけど、もう1人の先輩はアフロだし(笑)。「スゲー怖いよ、ここ。こんなとこ来るんじゃなかった」って思いましたからね(笑)。でも、寮の生活は毎日楽しかったですよ。なんか修学旅行みたいで。

——入社して、配属が決まった時はどうでした？

中■当時はアーケードゲームの開発を第一研究開発部というところがやっていたんですけど、入社した瞬間、僕はパーソナルコンピュータ事業部ソフトウェア課に配属されたんです。もう、当然セガに入ってアーケードゲームを作るものだと思ってましたからね。大阪の友達にも「俺ゲームセンターのゲーム作るから、お前ちゃんと100円入れて遊べよ」とか言ってたのに、もう恥ずかしくて帰れないよって、嘆いてましたよ(笑)。で、入社して初日は挨拶、2日目は研修があって、3日目にはもうなんか席があって、じゃあここに座ってプログラム組んでくださいとか言うんですよ(笑)。「へ？ 仕事って何？」みたいな。とりあえずスプライトはMSXへの移植でちょっとだけ触れてましたけど、いきなりでしたからね(笑)。

——当時は、鈴木裕さんの作品に憧れてたみたいですけど、移植にあたっては話とか結構したんですか？

中■当時は、そんなに人数もいませんでしたからね。同じ7階のフロアーで、アーケードと家庭用とで半分に別れてた程度でしたから。「スペースハリアー」の移植の時には、いろいろ教えてもらいましたよ。向こうから飛んでくる弾のスピード感の出し方とか。こうやると迫力が出るからって。裕さんは覚えてないかもしれないけど、裕さんがマークIII用の「チャンピオンボクシング」作った時に、逆に僕はスプライト関連か何かを教えに行ったりもしましたからね(笑)。

気になる作品は移植をしてみて吸収した

——中さんの作品を見ると、「移植」とか「プログラムのうまさ」といった部分がキーワードになってるように思うんですが、そのへんいかがです？

中■それはあるかもしれませんね。昔のプログラマーって、たぶんみんなそうだと思いますよ。人の作ったプログラムを解析して、勉強するっ

北斗の拳

人気漫画「北斗の拳」を見事にゲーム化。当時のセガマニアを熱狂させた傑作。中氏自身は「格闘ゲーム嫌いだし、「北斗の拳」も嫌いだったの(笑)。でも敵のプログラムは最初全然プレイヤーにダメージを与えられなくて苦労した」と語るだけに、その完成度は非常に高い。

スペースハリアー

当時大ファンだった「スペハリ」をなんとか移植できないかと模索し、マークIIIでワイヤーフレームの実験した末に、枠付きながら背景処理で再現する手法に上司からGOサインが出て実現した移植作。マークIII版最終ボスHAYA-OHは中山隼雄元社長の名前から来ている。

ファンタシースター

「とにかくRPGが作りたかった(中)」という情熱の元、たった5カ月で作り上げられたRPG超大作。世間の注目が「ドラクエII」から「III」に集まっていた当時、これだけアニメーションする敵、なめらかなスクロールダンジョンの映像はまさに驚異。FM音源対応のサウンドも◎。

ファンタシースターII還らざる時の終わりに

当初4メガの予定だったものを社長に直談判して6メガに増量。そのかわり製作期間は2カ月半しか取れなかったという。のちにテイルスをデザインする山口氏が大のメカ好きのため、前作から千年後の世界に設定。また、小玉女史の強い要望で主人公は当初ルツだったという逸話も。メガドラ初期の名作だ。

スパイvsスパイ

当時、コモドール64用にリリースされていた作品を中氏自身がすごく気に入って志願移植(?)した作品。「移植といいつつ、じつはすごい作り直しちゃってるんですよ(笑)。元は3面ぐらいしかない作品なんだけど、このマークIII版はものすごいダンジョンを作ったり、立体迷路とかがあって、CPUも強いの(中)」。単なる移植でなく、作り込みも半端じゃない。

アウトラン

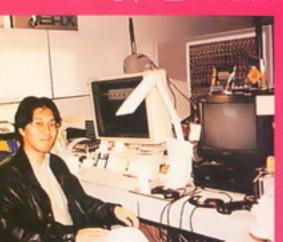
制作中から、不本意だったという「アウトラン」の移植。ただ、サウンドだけは、力不足なPSG音源では納得できず、個人だけでも楽しみたいということで、ハード設計部にいた同期の友人にFM音源ユニットを作ってもらい、その後実際に製品化されてしまったという。実際の製品版では仕様のズレから、1音だけFM音源に対応したサウンドが流れる。

スーパーサンダーブレード

今度は畳二畳ほどの大きさのメガドラ用開発ボードがやってきて、たった2カ月で移植した作品。「スペハリII」かこれかどちらかを作れという上司からの命令でこちらを選択。ハード初期のため、開発も多難だったという。

大魔界村

曲線的な地面の傾斜を見事に動くキャラに感動して即移植した名作。このプログラムはのちの「ソニック」誕生につながる。

ていうか。本なんかなかったし、そんなの読んでても、全然役に立ちませんからね。僕も実際セガに入ってから、誰もプログラム的なことは教えてくれませんでしたから。自分で勉強していくしかない。だから、高校の頃も、中村光一さんの作品なんて、結構解析しましたよ。対抗意識とか、勝てる勝てないとかいったものじゃなくて、単に「こいつはスゴイ」っていう感じで。パソコン版の「ドアドア」なんて、プレイヤーがハシゴを単に上がるだけのプログラムなのに、「なんでハシゴが消えないんだ？」って、当時はわかりませんでしたからね。あとになって、仕掛けはわかったんですけど、その時はもう単純に「すげぇや」って思ってましたから。だから、僕の場合「ファンタシースター」のスクロールダンジョンなんかも、RPGやろうって話があったから、じゃあ当時コモドール64ですごくなめらかな動きをするダンジョンのゲームがあるから、それをやりたいって言って、先行してプログラムを作り出してたんですね。それでプロジェクトがスタートした１週間後には、ダンジョンの動くプログラムができてたんですよ(笑)。あのプログラムって社内でもすごく好評で、AMから中川さん(現AM１研部長)とか小口さん(現AM３研部長)とか見に来て、それがきっかけで「ラストサバイバー」ってゲームができたぐらいですから(笑)。

「ソニック3」開発当時。SOA（セガ・オブ・アメリカ）のオフィスにて。開発スタッフも多かったが、最終的に開発期間は短く、かなり苦戦をした時期だ。

「ソニック＆ナックルズ」完成後、MTV主催の全世界大会を前に。メインプランナー安原氏（左）、宣伝竹崎氏（中央）らと。

——中さんの移植作品は「大魔界村」が最後のようですが？

中■「大魔界村」もすごく短いですよ。「スーパーサンダーブレード」「ファンタシースターII」と一気に作ってる'89年の８月に、AMショーで「大魔界村」を見て、すごく驚いたんですよ。武器の青い炎がなだらかに曲がった地面にそって燃えていく演出とか、主人公のアーサーもキレイに地面にそって歩くシーンに。当時ああいうドットコリジョンを実現していた作品はなかったですから、僕にとってはすごく衝撃的だったんですね。それで、12月の頭には、もう大阪のカプコン本社に行って、移植用にプログラムもらって帰ってきてましたから(笑)。そして、この移植をしたことが、じつはのちのソニックの登場に大きな影響を与えているんですよね。ソニックでは、「大魔界村」から発想を広げて、360度どこの曲面でも自由に走れるようなプログラムを実現したんです。それが「ソニック」の360度ループにつながったんですね。

アメリカへの憧れは半端じゃないですよ

——「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」を作った後、中さんは３年間アメリカに行きましたけど、あれは？

中■僕ね、アメリカへの憧れがすごく強かったんですよ。どれぐらい強いかっていうと、アメリカ横断ウルトラクイズ（※日本テレビ）に５回も出たぐらいですから(笑)。

——それは初耳ですね(笑)。最高どこまで行きました？

中■最高で第２問(笑)。５回のうち３回は第１問で落ちましたから(笑)。セガに入ってから、セガの何人かで行ったんですけど、このためにパスポート取ったほどですからね。僕、第４回目の時に、「ニューヨークに行きたいかーっ！」「おーっ！」ていう時、テレビ画面いっぱいに映ったことがありますよ(笑)。だから、「ソニック」がアメリカで大ヒットして、「シリコンバレーに遊びに来ない？」なんて言われたら、それはもう行くしかないって思って(笑)。シリコンバ

ワールドワイドなキャラクター展開

「大魔界村」までの急ピッチな開発ペースの後、次の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の登場まで約２年の空白期間があいているが、それほど「ソニック」の誕生には紆余曲折があった。その後ソニックのデザイン担当・大島直人氏との出逢い、「大魔界村」から触発されたドットコリジョンのプログラム、そして高校時代以来の中氏秘蔵のアイデアなどが結実し、「ソニック」はセガの家庭用ゲーム初の全世界的なヒットを記録する。そして中氏の視野は移植中心ではなく、全世界へと向かっていった……。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

「ソニック」の大ヒットにより、SOAから誘いが掛かり、中氏は渡米。「ソニック2」の開発はアメリカで開始された。「アメリカでのすべてに感動した」という中氏の体験がにじみ出る1作。

NiGHTS（ナイツ）

サターン起ち上げ時、新作開発の命を受け、３年ぶりに日本に帰国した中氏。ソニックチームを結成し、夢の世界を自由に飛ぶ、新作「ナイツ」を完成させる。多くのファンを魅了。

バーニングレンジャー

レスキュー隊を題材にしたヒーローアクション。世界設定的には、「ナイツ」と同列にあるが、ヒーローものという内容はソニックチームの新しい顔を作り出している。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

企画とプログラム、デザインと機能の追求。女性スタッフの感性による特徴的な背景デザインなど、開発チーム全員の知恵と努力がセガの顔ソニックを生み出した。超高速アクションは全米で大ヒット、セガは大きく飛躍した。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 ソニック＆ナックルズ

メガドライブの限界を超えるため、SVPチップ搭載予定で進められていた開発は、途中でチップが間に合わず、急遽変更。約半年で「3」をリリースすることに。その半年後ロックオンシステムでシリーズは見事な完結をみる。

Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ冬季限定版）

「ナイツ」完成後、冬の限定品として、「ナイツ」の世界がクリスマスに彩られた特別版。その世界観をより一層印象深いものに仕上げるのに成功した。

ソニック以降、中氏のコンセプトは全世界に通用する作品へと変わった。次の新作も期待がかかる。

レーっていったら、プログラマーの聖地ですし、実際に行ってみたら、映画みたいにカッコ良かったですからね。

――アメリカでの経験で、今に生きてるところってありますか？

中■あっちは、黙ってたら損をする国ですから。平然とモノを言えるようになったんじゃないですかね（笑）。アメリカの会議って、みんなうるさいぐらいしゃべりますけど、日本の会議ってシーンとしてたりしますよね（笑）。しゃべってるの社長と僕だけとかって結構あったりしますよ。あっちの子供とかと接してみて、だいぶアメリカというものが理解できたんじゃないかなって思いますね。

――「ソニック」以降、中さんの作品はアクションばかりなんですが、最近はRPGとかを作りたいという意識はありますか？

中■最近作りたいのはF1のゲームですね。もちろんRPGやパズルなんかもやりたいですよ。そのへんはもうある程度のアイデアもできてるんですけど、なかなか手がつけられなくて。ただ、アクションゲームは、3Dになって、難しくなりましたよね。マンガと実写の違いぐらいの溝があるっていうか。例えば、超人ロックの髪型を3Dにしたら、違和感があるみたいなもので、アクションも3Dになって、ウソがつけなくなりましたよね。上に天井があったら、2Dのゲームみたいに、ジャンプで飛び越せなくなったでしょ。表現力が上がったせいで、操作が一段階難しくなってしまって、アクションゲームがダメになりつつありますよね。だから、「ナイツ」みたいにある方向から見るという制限をうまく作らないとダメなんです。だからアクションゲームは、今ジャンル的に難しいですよね。

今が一番プレッシャーを感じてますね

――中さんが今までで一番プレッシャーを感じた時期はいつですか？

中■まさに今ですね（笑）。今までは自分でプログラムをして自分でコントロールすればOKだったんですけど、ここ2作ぐらい、自分でプログラムしてないですからね。だから今年は現役復帰しないとって思ってますよ。

――14年間という長い期間、ゲーム業界をご覧になってきて、最近感じることがあれば。

中■映像が進化したせいで、なんか映画よりな部分が出てきてますけど、そのへんどうかなあというのはありますね。変にストーリーを語ったり、何か語らないとダメだ的な感じが増えてきてて、ゲームがゲームじゃなくなってきている。ゲームが面白くないって感じる人が多くなって、離れていってるのは、じつはそこに原因があるようにも思いますね。メディアがCD-ROMになってから、どうも方向を間違えているソフトが多いように思うし。その点任天堂さんは、常にゲームを追求している姿勢がスゴイなって思います。小手先でだまそうなんてしないし。ユーザーもそのへんがだんだんわかってきてるんじゃないですかね。

――中さんはまだお若いんですけど、将来の夢は何かありますか？

中■うーん、もう一度プログラマーを極めたいですね（笑）。高度なプログラムを組める人間は、僕の回りをみても、たくさんいますけど、いいプログラマーの本質は“感覚の善し悪し”にあると思うんですよ。そういう意味では、まだまだ若いプログラマーには負けてませんから。

――最後に、これからゲーム業界を目指すユーザー達にメッセージを。

中■どんなことでも、まず最初に目標を持つことが大事だと思います。僕もアメリカに行けるなんて思ってなかったし、こんな車に乗れるなんて思ってなかったですから。いろんなモノに憧れて、ゲーム業界に入ってくれれば、夢を実現できるチャンスがある。そんな可能性のある業界がゲーム業界なんだと思います。僕もみなさんが来るのを待ってますよ。

（1月25日、セガ本社にて収録）

子供の頃の夢はかなえられるものなんです

男の子はやっぱり生涯凝り性なのだ!!

上は小学6年の時、スーパーカーブームの中、近所のダイエー前で乗ったカウンタック。そして、20年後。最新のフェラーリに乗る夢を叶えた中氏。憧れが現実に。

「中学の時はスーパーカーブームに始まって、その後、電車ブームが来たんですね。それで今度は電車撮るために、カメラにも凝りだして（笑）。子供のくせに、わざわざマニュアルの一眼レフのカメラ買ってましたから。とにかく何かに凝っちゃうんですよね。その後はアニメブームに乗って、アニメマニアやってましたから。それが今度はYMOで、シンセサイザーですからね。アニメのマニアやってた時は、セル画とかたくさん集めて、かなり筋金入ってましたよ（笑）。声優さんとか、漫画家さんとか、大阪から出てきて、直接会いに行ったりしてましたから。あと、セガの新人の頃、じつはアイドルの親衛隊とかもやってたんですよ（笑）。当時は「歌のトップテン」の公開放送が行われる渋谷公会堂とかに、会社が5時15分に終わって速攻で行ってた時期もありますから（笑）。あの頃は、一生こういうことしてるんだろうなあって思ってたこともあったんですけど、なんか結局は、次々と新しいものに関心が移っていった感じがしますね。興味の対象がいろいろ移っていったというか……（中）」。いろんなモノに凝って、いろんなモノを吸収していく……。いつの時代の男の子も、そんな側面を持っている。男の子は本来、何にでも凝り性な部分があるものだ。常に何かに憧れ、何かに夢中になっていた彼が、自分の夢を射止めることができたのは、中氏自身が持つ天性の才能と、それを生かした凝り性な性格、そしてそれに向かって進む行動力があったからではないだろうか。「少年よ、大志を抱け。そうすれば夢は叶う」。セガの若き天才はそれを身を持って伝えてくれる。現代の少年に必要なのは、まず“夢”を持つことなのではないだろうか。夢を追い続ける中裕司氏の今後に注目したい。

人に歴史あり! セガサターンにこの人あり!

クリエイター列伝

a series of biographies of GAME CREATOR――Vol. 3

取材・文／T-CHO　撮影／TETSUO OHYA

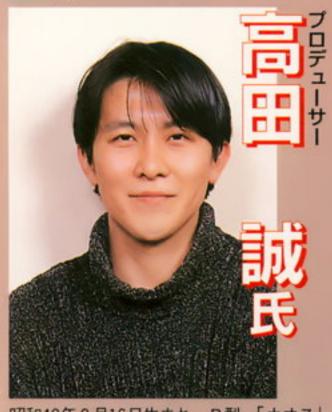
今後取りあげてほしいクリエイター、「クリエイター列伝」に関するご意見・ご感想などをお待ちしています。
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）『セガサターンマガジン』編集部「クリエイター列伝」係まで。

祝！読者レース2位入着!!
発売1カ月後だからココまで言える!!

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

うぉっす!! 俺だ、洞仙だ。みんな穴掘ってるか？ 穴を掘りつづけて１カ月経ったわけだけど、ちょいと俺も疲れたって感じかな。そこで、俺はいいことを思い付いた。これだけアクの強いゲームのこと、きっとスゲー裏話なんかがあるハズ。今回はスタッフ総動員で、そのすべてを語ってもらうことにしたんだ。さぁて、どんな話が飛び出すか、大座談会いくぜ〜ッ!!

株式会社ネバーランドカンパニー

プロデューサー 高田 誠氏

昭和42年８月16日生まれ、B型。「カオス」とは、柏木さんが企画を提出してから、なんと５年の付き合い。自社と他の会社との橋渡しという、重要なポストについている。かなり苦労されたそうだが、今は満面の笑みに。

企画・シナリオ 柏木 准一氏

昭和45年６月１日生まれ、B型。するどい目をしているが、話してみると実に温厚な方。そして、非常にユニークなアイデアを数多く持っている。制作期間中はずっと怒られているような気がしたと語る。本文中でも……。

――さて、発売から１カ月近くが経とうとしていますが、今の心境と、一番印象に残っていることからいきましょうか。

柏木　とりあえずほっとしました。開発中も同じようなバグを出しつづけたり、不安の連続でしたよ。直接怒られてはいないんですけど、顔を出すと怒られているような、そんな被害妄想まであったり。

――それ、ホームページ（欄外参照）でも書かれていましたね。

柏木　見てますねぇ（笑）。いや、でもいろんな意味で評判がよく、売れて嬉しかったですね。ホント、店頭で「売り切れ」という札を見た時は我が目を疑いましたから。

船戸　名古屋に（船戸さんは愛知県在住）「オタッキー」っていうゲームチェーン店があって、そのラジオCMで週間売り上げ第５位と流れた時には１人でウェーブしちゃいました（笑）。仕事中のことでは、フェイスグラフィックを付けることになったから描いてと、突然注文が来たことが心に残ってますね。

柏木　怒られてますよ、今、すっごく怒られている気がしてますよ。

赤司　（笑）でも「やるなら徹底的にやってやらぁ」と力入れてやってくれましたね。

柏木　去年は〆切も唐突に浮かびあがってくることが多かったですね。

おおつき　８月下旬から９月にかけては特にすごかったですよ。

柏木　ESPのほうから「こういうふうにしてほしい」というのも多くて、そこまで変えるんだったら開発がそのぶん遅れてもいいのかな、と思ったくらいですから（笑）。

――サターン版で大きく変わったのはオープニングムービーですよね。

ダンジョンジャーナルもあるよ!!

プログラマー 小倉 唯克氏

昭和45年11月24日生まれ、B型。仙獣のネズミのイラストは、おおつきさんバージョンより、船戸さんバージョンがお気に入りとか。

マップデザイン・エフェクト 黒沢 正記氏

昭和46年２月９日生まれ、A型。「カオス」の制作の他、ホームページの制作も携わる。ホームページは、現在も更新され続けているぞ。

キャラクターグラフィック 亀 えりか氏

昭和48年９月19日生まれ、A型。ゲーム内のチビキャラのグラフィックを担当。そして、「仙獣界の皇帝」のシナリオも作成したのだ。

ネバーランドカンパニー・ホームページ情報

さてさて、黒沢さんが苦労して更新を続けている、インターネット上のネバランホームページ（http://home.highway.ne.jp/esp09/index.htm）。ユーザーの投稿ページも登場して、ますますバラエティ豊かになってきた。投稿はリンクされているところから投稿用のメールと題名に入れて送ろう。また郵政省メールでもOKだ。送り先は〒169-0072 東京都新宿区大久保2-10-18 山崎ビル２Fネバーランドカンパニー「HP読者投稿係」まで。

赤司　ええ、このゲームってすごく難しいと思ったんで、こんなことをすればいいんだよ、というものを作ろうと思って。その難しさが少しでもやわらいでくれたらよかったんですが。じつはこのムービーはもう1年前からできていたんですよ。
柏木　開発の最初のころはけっこう突っ走ったこと、仙窟を全部ポリゴンで作り直そう、とか言ってて、それを聞いた高田さんが「そんなバカなことはおまえが止めろ」って、そりゃあリアルに怒られましたわ(笑)。
──変えなくて正解だと思いましたよ。でも移植の際にはこうすればよかった、なんてことがあったのでは。
小倉　なんか毎日追い回されているような感覚でしたね。まわりから「これも入れて、あれも入れて」っていう要望に「はいはい」って詰めてましたから。ただ戦闘のプログラムが基本的に1対1のものしかなかったんで、それを多人数対多人数のシステムにしてなかったのが心残りですね。プログラマーは他にもいますが。
柏木　プログラマーはなんか魑魅魍魎みたいな人が多いんですよ。365日のうち、350日は会社に住んでますね。以前、住民票を移したものまでいましたよ。そういう僕も、マイ枕、マイ毛布持ち込んで、寝間着を着て寝てました(笑)。
──男性はともかくとして、亀さんのような女性の方もなんですか。
亀　泊まりはしませんが、どうしてもって時は夜中じゅう仕事してます。
(ここで高田さんが登場)
高田　いやぁ遅れてすいませんでした。えっと何を話せばいいんですか。

売り切れ店が続出したけど、みんなは買えたかな。ちなみに右の写真だけど、高田さんの右に船戸さんとおおつきさんがいるよ。

「売り切れ」の札を見た時は我が目を疑いましたね(柏木)

──発売後1カ月の心境を。
高田　柏木から「穴掘ろう」って言われてから5年。何も成長しなかったな、て感じですね。作業中は、〆切決めてムチ振るってました。
柏木　さっきも苦しかったことは〆切、〆切って言ってたんですよ。
高田　憎まれ役でした(笑)。あと、発売週何日かショップ見に行って。
──カオスの売れ行きを。
高田　ええ、それとじつはPSのデュアルショック(コントローラー)を探してて、とあるショップで買い領収書を書いてもらった時に、ユーザーの女の子がその名前を見て、話しかけてきたんですよ。手に入んないから御社にないですかって。その女の子、もしこれ見たらサタマガさんあてにお便り送ってください。
──初回はもうないんですか。
高田　もう95%は売り切れているみたいですね。ただ作っているぶんは、おまけCDがまだ付いてますので。
──じゃあ次の話題に。没ネタとかはなかったんですか。
小倉　柏木が最初考えてたんですけど、入ってきた侵入者を倒した後に、その死体を食べて仙獣がパワーアップするというのがあって。俺はああいうダークなイメージが好きで、だから船戸さんの描く主人公も少し悪人ぽくていいな、と思ってたんです。あと、最初にあった部屋……。
柏木　ああ、拷問部屋と牢屋部屋。あれはやりたかったなあ。牢屋部屋は階段部屋みたいに地下に降りていくと牢屋があって、拷問が好きな仙獣をくっつけておくと侵入者を拷問するんですよ。すると、敵のランクが上がっていくんです。より強い奴を捕まえておくと、侵入する敵も強くなってくる、という。
船戸　私は自分の部屋がほしかったな。地上に市場があるんだから、ベッドとかちゃんと住んでいるような感じで。たまに帰ってくると、知らない女の子がいて、あんた誰？　みたいなこともあるような。
小倉　あと、ボス面の次に、ハイパーボス面というのがあって、最初はそれをクリアしないと100%にならない、って設定だったんですよ。そしたら、攻略本を作っている出版社から「あれ誰がどうやってもクリアできん」って言われて、再調整して、100%の条件から外したんですよ。
蛇神仙の仙術で石化というのもあった。ビジュアルデータもあったんだけど、ちょっと間に合わなくて。
──残念……でも、おまけDISKの

このムービーによって、ゲームの第一印象が変わったと感じるようになったよね。

難しいゲームという感覚をやわらげたかったんです(赤司)

広報
嘉者熊N・氏

昭和43年1月24日生まれ、B型。いわく、だまされて参加させられた、とのことだが、いえいえ我々編集者は大変お世話になりました。

有限会社 企画デザイン工房**戦船**
代表取締役
赤司俊雄氏

昭和42年3月22日生まれ、B型。会社の総力をあげてオープニングCGを製作した。

Illustrator's

キャラクターデザイン
船戸明里先生

昭和48年3月21日生まれ、？型。前回は蒼幻が代理だったが、今回は明紅。どっちが酒豪？

仙獣イラストデザイン
おおつきべるの先生

昭和？年8月31日生まれ、O型。おおつきさんは大の羊仙好き。でも、“ぷ”って何？

この広告って挑発しすぎだよな……それに最初は「30分で終わって何度も楽しめるRPG」だったんだよな（高田）

柏木　広告で「赤字です」ってありましたけど、本当です。
高田　うちほどサービス精神旺盛な会社はないでしょう。後先考えてなかった、っていうのもありますけど(笑)。そう、広告といえば、この前出したあれは挑発しすぎだったかな、「おつかいゲームに満足できますか」って。「カオス」にも物語も入っているけど、パラレルワールドで。それぞれは短いけど、全部やんないとユーザーはわからないでしょ。
柏木　最初は短時間で終わるRPGを目指そうってことだったんですが…。
高田　そうそう、思い出したよ。最初、30分でできて何度も何度もプレイできる、中古屋に持っていかれない物を作ろうとしてたんじゃないか。
柏木　30分じゃ終わりませんものね。分岐ルート完璧にわかってても70〜80分はかかりますから。
——じゃあ、その反省も含めて、次回作などの展望を。
おおつき　格闘ゲーム!!　三界老師の大パンチが頭突き！
船戸　そこからキャンセルをかけてコマンド入力したら、頭がビヨーンと伸びて回転するっていう必殺技。
高田　(絶句)えー、こんなんでいいんでしょうか？
——面白ければ。ところで、サターンの次の機種も発表されましたが？
高田　次でもやりたいですね。ただ、なんだかんだ言って、反省する要素もたくさんあるしね。某雑誌で「ハードルたか〜い」とか言われちゃいましたし。もうちょっとシンプルに、シミュレーション中心にしたいかな。お前はどんなの作りたい？
柏木　どんなジャンルにしろ、完成度が高くて、あんまり他人が作りそうにもないものっすね。
船戸　ビジュアル的に強烈なもの。マップなんかも、パターンじゃなくてキッチリ描き込んであって、季節感があって、奥行きがあって、人が住んでいそうな……。
赤司　それが、直接ゲームの面白さにつながるかはちょっと疑問だけど。
船戸　でも、画面写真としても映えるし、読者のつかみもいいんじゃないかな。あ、あともっと中華風に。
柏木　絵が素晴らしいというのは、やっぱり必要不可欠の条件ですよね。
高田　でも、絵だけじゃダメじゃん。なんかが伝わらなくちゃさ。ゲームの中身を連想させる、面白そうだなって思わせるのはキレイなだけじゃないと思う。それこそ絶対必要だな。
柏木　現状でいいっていうスタッフは多分いないと思います。新しい表現、新しいスペックでやっていきたい、というのが盛り上がってるので。また、今回のがユーザーの皆さんの心にどう響いたか、それも次に対する支えになるでしょうね。
高田　次に関しては、サターンかはわかりませんけど、PSっていうのもないですね。今年中には何らかの形でスタートさせたいと思ってます。ただ、もし「カオス」なら、元がアクの強いゲームなんで、どんな悪さをしても別のゲームには決してなりませんから、安心してください。
柏木　今回の「カオス」は我々開発陣の意地だけで作られたゲームなんです。次があるなら、すべて無視して意地だけでやれたらいいですね。
——その時は船戸さんも。
高田　もちろん。今度はシナリオも書いていただけるようですから(笑)。
——では最後に読者にメッセージを。
嘉者熊　いろんな遊び方ができると思うんで、好きなように楽しんでください。
高田　末永く遊んでください。どんなに開発コストで苦しんでも、自分たちも後悔したくないし、ユーザーの皆さんを騙すものは絶対作りませんので、安心して買ってください。
赤司　ウチが描いたCGを見て、感想などをいただければ。あとゲーム全体が熱い結晶でできているので、いつまでも遊んでください。
小倉　じっくりやってもらえば、面白さがにじみ出てくると思うので。僕らの意地を噛み締めてください。
黒沢　次があるとしたら、季節感のあるマップに（笑）。ホームページのほうで、意見とか感想を受け付けて掲載してますので、皆さん投稿をよろしくお願いします。
亀　私も4年間作ってきたんですけど、まだ遊んでます。皆さんも頑張って遊んでください。
おおつき　システムを覚えるのが大変だったりしますが、私もスーファミ版が出て2年越しで覚えたので、皆さんもゆっくり遊んでください。
船戸　完全設定資料集を出したいんで、応援のハガキをください。

デキが素晴らしかったですよね。
嘉者熊　あれね、最初は1週間で作れって言われて。結果的には2カ月くらいかかりましたけど。ゲーム本編で使っているグラフィックも作り直しているんで堪能してください。
おおつき　カードゲームでお金をためないといけなんですけどね。
船戸　カードゲームに使っているアレックスの写真が反転している……。
嘉者熊　あれは数字と色をよく見せるために仕方がなかったんですよ。お知らせが遅くてすいません。
高田　じつは、体験版という話もあったんですが、中途半端なものをユーザーの皆さんにプレイさせて、変に勘違いされるよりは、最初に買ったら2枚組みになりますよ、という保証をつけたかったんですね。そう考えていったら、今まで掲載された漫画やイラスト、声優さんにもう一度頼んで音声を新たに録りなおしたら、こんなボリュームに……。
——そういえば船戸さんは、おまけDISKで主人公の声を当てられている、上田祐司さんの大ファンだとか。
赤司　今だから言いますけど、船戸さんは、主人公の声が上田さんじゃなかったら一切仕事しないって言ってました(笑)。
——コストも大変だったでしょう？
高田　怖いからしっかりコスト計算していませんけど、自分たちの利益を削っているのは間違いないですね。

船戸さんが連想されたのは、この写真のことかも。もし、次回作があるなら、春には桜が舞い、秋には枯れ葉が散るようになる？　さっそくネバランに応援のハガキを!!

次回作には、ぜひ“季節感”を入れてほしいですね（船戸）

飛水の活躍により
龍脈は蘇り凋天の大地は
活力を取り戻した。

特選・無色界

とある掘り方によって仙窟に出現する「無色界」。そこは「魂の修練場」とも言われる不思議な世界じゃ。中に入ると次々と敵が現れるが、その試練を越えた者には、素晴らしい宝物や頼もしい仲間を手にすることができるとも言われとる。今回は、この無色界の1つ、「天華彩彩窟」の掘り方を見ていくとしようかのぅ。

無色界。敵はランダムに出てくるけど、障害物がない部屋だし、味方もいないから、俺の鍛練には持ってこいだと思うんだよな。

本日のメニュー ～天華彩彩窟～

掘った部屋が10に達すると現れる「蒼龍十掘洞」が初歩の無色界じゃ。じゃが「天華彩彩窟」は、気の属性を考えつつ、ある順に部屋を作らんと現われんのじゃ。掘り方は下の通りじゃ。作る順番さえ正しければ、各部屋が繋がっとらんでも平気じゃぞ。

水→木→金→金

ちなみに宝や仲間は1つしか持ち帰れん。天華彩彩窟なら、[双龍列波]または、[虚空の指輪(A・C)]か[韋駄天の靴(B)]、A・Bにおる「LV25青耕鳥」のどれかじゃ。仙獣を連れ帰るなら、宝に触れず呪いを解くことを選ぶんじゃぞ。その後の戦闘で、仙獣を含む敵を一掃するのじゃ。

START / A / B / C

戦闘って意外と大変だよな。でも、複数の敵も誘って一カ所に集めれば、集まった敵に1度に攻撃できるし背後からも襲われないで有利だぜ。敵を集めやすいのは壁ぎわ。けど、角には追い込まれるなよ。敵が減ったら回り込んで、背後から襲うのは基本ってトコ。

主人公の戦闘指南

武器を選ぶなら、素早く使えて攻撃範囲が広いのがおススメかな。本当のこというと、猪系仙獣を連れ歩いて、自分は回復に専念ってのが楽なんだけどね。

主人公&ヒロイン大集合!!

愛媛県／希翠将さん

楽しくプレイしてくれとるようで嬉しいのぅ。じゃが、試験も仙窟作りと同じじゃ。頑張るんじゃぞ！

初々しくて、実によい雰囲気の2人じゃな。今ごろは、サターン上で、掘りまくってくれとる頃かの。

千葉県／弓陣さん

埼玉県／茅草　たくみさん

座談会で皆、洞仙様の額の数式にウケてました。でも、ボクどうなるのかな……。

千葉県／たろうM1さん

繊細で美しい絵じゃな。イラスト投稿ではないと書いとったが、画廊に展示じゃ。華翼仙の仕草が可愛らしいのぅ。

最近投稿が多くて嬉しい悲鳴じゃ。未掲載のハガキも、機会がありしだい展示するからの。なお、以下は文章投稿へのコメントじゃよ。→久留さん──100%は達成できたかの？　楽しみにしとるぞ。→清水さん──主人公と一緒に大地を治してくれとるんじゃな。嬉しいのぅ。設定資料集も出るといいんじゃが。

というわけでな。現在DGJでは、「設定資料集出して！」ハガキを大募集中なんじゃ。希望が多ければ本当に実現するかもしれんので、よろしくのぅ。

風水画廊

一筆啓上

「今は1月29日午前1時半。あと16時間後にはカオスを手に入れているだろう。行くぜ、100%!!」鹿児島県／久留 光博さん「カオス設定本、希望としては、主人公が守っている自然、その偉大さを感じられるような絵がみたいです」埼玉県／清水 大介 さん

今週の部屋神様

岡山県／あっくんさん

紅一点、水の部屋神様じゃ。サターン版では部屋神様にもイラストがついて、嬉しい限りじゃな。

Dungeon Journal

今週までの「設定資料集出して!!」合計 48枚（2月20日現在）

発売も1カ月過ぎたところじゃが、仙窟の具合はどうかの？　今日のDGJは、無色界の案内と戦闘アクションのコツを掲載じゃ。多少なりとも仙窟運営の手助けになるといいんじゃがな。最近、画き手や書き手が増えてにぎやかな「風水画廊」も好評展示中じゃぞ！

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部　ダンジョンジャーナル　係まで

ZAP! SNOWBOARDING TRIX '98

いよいよ、シーズンも佳境。今冬は雪もたくさん降ってスノーボーダーにはうれしい年でしたが、「ZAP!」のゲレンデはフルシーズン滑走可能。やり込むほど面白くなるので、とことんプレイしよう！

●ポニーキャニオン
●発売中
('97年12月18日発売)
●5,800円
●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

ダウンヒル#4と"隠しコース"#5!

さて、今回はダウンヒル#4と、隠しコースの#5の滑り方をワンポイントアドバイス。#4は、いろんな所に他のダウンヒルのテイストを盛り込んだコース。というと難しそうに聞こえるが、今までのコースをしっかり滑り込んでいれば難しいことはない。まずは基本のアウト・イン・アウトを守って、着実に滑ろう。

DOWNHILL #4 DATA
TOTAL LENGTH 4,424m
MAX SLOPE 35°
MAX CONER 5R

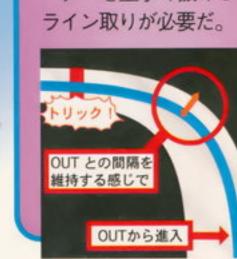
ヘアピンは基本で抜けろ！

下り坂の先にあるヘアピン。スピードはなるべく殺さずに抜けたい所だ。アウトから進入、インに入ったらすぐにエッジを利かせ、ボードを外に向けてエッジを解除すれば自然に抜けることができるはず。

トリックポイント後の細いコース

徐々に細くなっていくコースの非常にラインの取りにくいTP。カーブを抜けた先にある上、その先はさらにコースが細くなっているので、かなり飛びにくい。コーナーを上手く抜けるライン取りが必要だ。

DOWNHILL #5DATA
TOTAL LENGTH 4,570m
MAX SLOPE 38°
MAX CONER 7R

ダウンヒル#5出場条件：キャラクター5人の誰かがチャンピオンシップ総合1位となる

隠しコースにふさわしい難易度のダウンヒル#5。その難しさはスーパーデュアルスラロームに匹敵する。故にタイムアタックは絶対盛り上がるはず。とにかくコース全体が入り組んだ作りな上、洞窟内は暗いためコースと壁面の区別が付けにくくなっている。まずはコース全体を、体で覚えよう。山岳列車や鍾乳洞など、作り込んである背景を探してみるのも楽しい。

A 突然視界に入るカーブ

最初のアーチをくぐるとすぐにキツいカーブが待ち受けている。前にある下りでスピードが付いているので、いったん軽くブレーキをかけるのが吉。そしてアーチをくぐる前に、イン側にボードを向けておこう。

B 90°のカーブとすごく細いコース

洞窟に入って、2つ目の細いコースを抜けるとあるTP。ジャンプした先には直角のコーナーがある。TPに入る前に必ずボードを右側へ向けよう。その先には細いコースが続く。加速のつきすぎに注意。

C 入り組んだ洞窟コース

しばらく続く洞窟。暗い上に、壁の色が保護色になってコースの先を把握しにくいはず。特に3つ目の洞窟内では柱が断続的にあり、さらに見分けがつけにくい。なるべく端に沿って滑るのがおすすめだ。

プロボーダー＆ゲーム監修の三沢勝男氏より

トリックやライディングのスタイルは僕らが今いちばんカッコイイと思ったものをゲームに採用したんだ。実際にゲームを見て現実の自分のライディングを研究してみるといい。もし、ゲレンデでゲームみたいにエアをキメられたら、メチャクチャカッコイイはずだよ。あと、スノーボードをやったことのない人もこのゲームがきっかけでトライしてもらえれば、とても嬉しい。僕らをゲレンデで見かけたら声をかけてよ。その時はぜひゲームの話でもしましょ！

オリンピック、スノボ・フリースタイルのシメンはかっこよかったねぇ。「ZAP!」でトリックを真似るのも楽しいかも。ウインタースポーツのシーズンもいよいよ大詰め。まだ、ゲレンデに行ってない人は急げ！ 今回でこのコーナーも最終回になるけれど「ZAP!」は来シーズンまでじっくり遊んでね。最後に、毎回ワンポイントアドバイスをくださった三沢勝男プロ、ありがとうございました。（サマライ）

最新!!

NEW RELEASE TITLE 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新サターンゲーム事情がすぐわかる。
お役立ちの新作ソフト情報ページだ!!

発売間近!!

COMING SOON SOFT 発売直前のセガサターンタイトルを大紹介!

発売前の期待作をピックアップ!
ゲーム購入計画に役立ててね!!

ルームメイト3 ～涼子　風の輝く朝に～

●データム・ポリスター●4月発売予定●5,800円●リアルタイムコミュニケーションソフト●全年齢推奨

前作よりも、彼女を身近に感じることができるイベントが増え、ますます期待が高まるワケです。

涼子ちゃんの新たな素顔!? 新着イベントシーンを一挙公開!

発売が近づき、徐々にその内容が明らかになってきた「ルームメイト3」。今回は、新着のROMから出来立てホヤホヤのイベント画面をお届けしよう。涼子ちゃんに会えるまで、あともう少し待っていてね。

♥シェイクスピアとハーブの関係♥

大学で何をしたいのかわからないけど、シェイクスピアでも読もうかな？

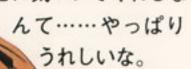
私の好きなハーブってことで覚えててくれてるんだよね？　そうだとうれしいな。

大学に入ったらシェイクスピアでも読もうかな。彼の話にはハーブに関する話がよく出てくるんだもの。彼はローズマリーが好きなんだって。

♥香水つけてみたけど……どうかな？♥

最近は、男の人が香水をつけるのも珍しくないね。クラスの男の子も持ってたよ。

香りって不思議だよね。人それぞれにいろんな感じ方があるんだもの。

もらった香水をつけてみたんだけど、どうかな？　私にはすこし派手だったかな？
りえちゃんだったらきっと似合うんだろうな。でも、香水をつけてることに気づいてくれるなんて……やっぱりうれしいな。

♥カミナリってものすごく怖いんだから♥

まったく、どうしてカミナリなんかがこの世に存在するのよ。怖くってしょうがないじゃない。ピカッて光ったと思ったら、次の瞬間にはズッドーンって大きな音がして……。あー、考えただけでも怖くなってきちゃった。あ～ん、もう。

どうしてカミナリが怖いかって？　そんなの怖いからに決まってるじゃない

あなたはちっとも怖くないですって？　そんなこと言って強がってるんでしょ。

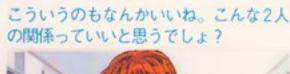
♥「涼子」って呼んでくれなきゃイヤ♥

ちょっと暇だっだからからかってみたんだけど、子供っぽかったかな。でも、「涼子」って呼び捨てにされるとなんだか照れるね……。あなたはいつも私のことを「涼子ちゃん」って呼ぶけど、「涼子」って呼んでもくれてもいいんだけどな……。

目隠しして「だ～れだ」ってやったら素直に応えるから、からかいたくなっちゃた。

こういうのもなんかいいね。こんな2人の関係っていいと思うでしょ？

E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～

恋愛だけが目的ではない新感覚のADV。キャスティングも決定し、本格始動はこれからだ！

●TAKUYO●'98年内発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

各キャラクターのキャスティングが決定!!

ゲームの随所に新しい試みが盛り込まれ、発売発表から期待の高まってきている「エチュード」。去る、1月27日には、ホテルパシフィック東京にて、第1回エチュード声優オーディションが開催された。このオーディションは、1次審査を勝ち抜いた29人から、エチュードの女性キャラを演じる声優を選出するもの。厳しい審査を見事通過した7名の女の子は、今後いろいろなメディアで展開していく予定の「エチュード」で、大きな活躍が期待されている。まずは、ゲーム（Windows版、サターン版）やラジオドラマへの出演。もしかしたらCDデビューもありうるかも？　そんな彼女たちを今からチェックして、押さえておくのもいいかもしれないぞ。

男性キャラは豪華ベテラン声優陣

- 郡司達也　CV：関　俊彦
- 片桐那智　CV：井上和彦
- 草薙　瞬　CV：関　智一
- 天野神吾　CV：岩永哲哉
- 真田博士　CV：置鮎龍太郎

NEW!

エルフを狩るモノたちII

完成度 60%

●アルトロン●5月発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

昨年10月より放映開始、先日大円団を迎えたセカンドシリーズが、前作に続いてゲーム化！

アニメ終了後もまだまだ続く！ アドベンチャー第2弾

ひょんなことから、異世界に召喚されてしまった3人が、元の世界に戻るために必要な呪文のカケラを求めて繰り広げるドタバタ冒険物語「エルフを狩るモノたち」。原作のコミック、そしてアニメと人気を博し、ゲーム化された前作の続編が本作だ。前作のシンプルなシステムを継承しつつ、よりストーリーを楽しめるようにパワーアップ！　ファン必見の1本だぞ。

ゲームシステムは至ってシンプル。難しいことを抜きに、物語を楽しむことに集中できるぞ。

おなじみのストーリー

アニメ版のストーリー全話を再現。ダイジェストを見るような感覚でゲームを楽しめちゃうぞ。

あの、おなじみ4人組の抱腹絶倒な活躍が、再びゲームで味わえちゃうのだ。

オリジナル要素も満載!!

アニメにはないセリフが新たに収録されている。選択肢によっては、アニメとは違う展開もあるぞ。

アニメ＋αのお楽しみ!!

懐かしのシーンでストーリーが展開。ムービーもたっぷり収録されている。

オマケもあるぞ!!

前作でも好評だったおまけディスク。今回は主人公4人のトークや設定資料などが楽しめちゃうのだ。

VIRTUAL麻雀

完成度 100%

●マイクロネット●3月5日発売予定●8,800円●麻雀●18歳以上推奨

ポリゴンの女の子と対局できる、脱衣麻雀。対局はスピーディーで、イカサマなしの本格派だ。

イカしたポリゴンギャルを脱がしちゃえ

アーケードで人気の「ポリゴン脱衣麻雀」である本作が移植されるぞ。相手が鳴いたり、和がったりしたときに視点が切り替わるので、対局の臨場感はたっぷり。もちろん、対局相手のギャル3人の脱衣シーンを、いろいろな視点で堪能できるのもポリゴンならでは。また、純粋に4人打ち麻雀としても、とにかく速い思考スピードと手強さで、じっくり楽しめる本格派だぞ。

プレイヤーが和がると、最初に選択した女の子が脱いでいく。パッドのボタン6つに振り分けられた視点を自由に切り替えて楽しめる。

対局中でも視点がグイグイ変わります!!

対局中に相手が鳴いたりすると視点が切り替わる演出が。彼女たちのそれに反応する会話もわいわい楽しい。

5つの島

プラトー島

壮大な景観の地上と、主要な島への発着場や監視室などのある地下という上下2階層になっている、この島。ゲーンやその側近など選ばれた者しか立ち入れない重要地域のようだ。

テンプル島

「寺院」を意味するこの島は、主人公が最初に訪れる場所だ。切り立った崖など岩場が多いが、島のあちこちにあるつり橋で移動できるようになっている。青い空と海が美しいが、建物の中に入ると一転してじめじめと重苦しい雰囲気が漂う。祭壇のような場所もあり、そこにはグロテスクな魚が祭られている。

RIVEN®
THE SEQUEL TO MYST®

サターン版への移植もほぼ完了し、発売日も正式決定した「RIVEN」。そして今回、先行発売されたPS版からの改善点などを踏まえつつ、決定された仕様の詳細が明らかになった。なんと、追加要素があるにもかかわらず、CD枚数は4枚に。より美しいグラフィックと、より充実したゲーム内容を実現すべく制作中のサターン版の魅力を、ここでは島々のグラフィックとともに見ていこう。

サターン版の詳細な仕様が明らかに……

完成度 95%

●エニックス●4月9日発売●7,900円
●アドベンチャー●CD-ROM4枚組
●1人プレイのみ
●シャトルマウス対応●全年齢推奨

メーカーから一言：少々発売日が延びましたサターン版「RIVEN」ですが、開発もいよいよ大詰めにきています。皆さんがこれを目にしている頃は、マスターアップの予定です。発売までもう少しかかりますが、それまではぜひサタマガの誌面でお楽しみください。（広報・山本）

正直、発売の遅れが気になる「RIVEN」。そこで、エニックス・三宅氏への緊急インタビューを行い、懸念されている問題をずばりうかがった。最大の関心事である他機種との変更点も、追加ムービーという最高の形で取り入れられることになった。またグラフィックの向上により、ストレスのない環境作りが可能となりそうだ。

今回は、サターン版仕様で実現されたそういった美しい画像の中から、リヴンを構成する魅力的な島々を紹介しよう。これらは島自体の立地から内部の設備などに至るまで、実は綿密な計算の上に成り立っているのだが……。謎は、あなたが実際リヴンを訪れれば自ずとわかっていくだろう。今は純粋にその景観を楽しんでほしい。

からなる美しい世界

クレーター島

巨大な噴火口にできた湖。それがこの「クレーター島」の大きな特徴だ。ほとりにはボイラー室、チップ製造機などが目につく。電力は島以外から来ているようだ。湖をぐるりと囲むように高くそびえる断崖の上には、道が作られている。ゲーンの実験室もこの道沿いにある（彼はよっぽど高い所が好きらしい）。

そして、キャサリン島

他の島々からまったく切り離された場所、キャサリンが幽閉されている島。ここへはゲーンの私室からしか来ることができないのだ。キャサリンに会う時、それは君がリヴンの秘密に最も近づいた時かもしれない。

ジャングル島

海岸、森、湖と、さまざまな顔を持つ豊かな島だが、ゲーンが伐採を進め、一部無残な姿をさらけ出している。サナーやビートルなどおとなしい動物にも出会える。また、住民たちが村落を形成しているのもこの島だ。

君はたどり着けるのか？

緊急インタビュー サターン版の仕様がついに決定。PS版の反省点を生かし、生まれ変わったサターン版「RIVEN」について共同プロデューサーの三宅氏にうかがった。

エニックス 商品企画本部
三宅 有氏

グラフィックの向上とCDの枚数減に努力

――昨年末に先行発売されたPS版のユーザーさんの声を反映させて、サターン版で改良されたという点はあるのですか？

三宅 そうですね。サターン版はPS版のユーザーさんの声を参考に制作させてもらっています。まず、PS版の要望で多かったのがディスクチェンジが面倒くさいということ。特に後半になって島を移動する度に変えなければならない、それが盛り上がってきた気持ちを半減させてしまうんです。それと、PS版は非常に暗かったんです。あまりにも暗くて肝心のスイッチまで見落としてしまうこともありました。その2点に関してはサターン版では改善しようと。

――具体的にはどのように改良を？

三宅 ディスクチェンジの問題に関しては、サターンはグラフィックの表示能力が高くて、容量が少なくてすむので、圧縮して枚数を減らしました。これが実現できたのは、技術的なところではTrue Motion技術が大きいですね。これはPSのツールよりも圧縮率が高くて表示容量も少ないですから、４枚組にできました。また暗さに関しては、コンフィグ画面に明るさ調整をつけ、個々のモニターにあった明るさ調整をそれぞれでしてもらえるようにしました。

――CD-ROMの枚数が５枚から４枚に減ったということですが、サターン版のオリジナル要素はそれでも入っているんですか？

三宅 サターン版には、オマケの要素として、サイアン社が自社で作ったメーキングムービーが入る予定です。これは本当にサターン版だけのオリジナルで、どのメディアにもまだ出ていません。昨年９月の「RIVEN」の発表会の時、会場で流れたメーキングムービーをサターン版用に再編集し、新しい要素を入れて作ったオリジナルムービーなんです。今のところ、いくつかのエンディングの中でも、一番のグッドエンディングに入れたいと思っています。

――PS版からサターン版の発売日がここまで遅れてしまったのは？

三宅 サターンのユーザーさんはゲーム好きなコアなユーザーさんが多いと思うんです。とにかく生半可なものでは満足してもらえないだろうなと。だったら、最高にきれいなグラフィックを目指してみよう、それが一番の理由なんです。基本的には１枚絵＋ムービーの形なので、手を加えれば加えるほどきれいになっていくんです。もともとサイアン社ではMacのハイパーカードを使用してグラフィックを制作しているんですが、その原データに一番近いのはサターン版なんです。PS版よりもきれいなくらい。きっと満足していただけるグラフィックだと思いますよ。とにかくサターン版ではグラフィックを見てほしい。例えば、PS版ではカットした湖面の波のエフェクトや、ジャングルに入ると虫が飛んでくるシーンなど、そういう細かい点も再現されています。その点をじっくり見てほしいですね。

美しく再現されたグラフィックをサターン版で見てほしいんです

学園忍者育成シミュレーション あやかし忍伝くの一番プラス

想いの強さを力に変えて……

学園を舞台にした育成シミュレーションも結構多くなってきたが、このタイトルは〝忍者を育てる〟といういっぷう変わった設定が魅力だ。今回は、主人公を取り巻く3人のお姫様を中心に紹介しよう。

完成度100%

- ●翔泳社
- ●3月26日発売●6,800円
- ●育成シミュレーション●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

メーカーから一言
「あやかし忍伝くの一番」、ようやく完成しました。細かいビジュアルからエンディングに至るまで、さまざまな改良を加えた“プラス”バージョンをぜひ一度、お楽しみくださいませ（うーん、むっちゃカタイ文章）。（ゲーム開発局・白石“肉丸”格）

楓をりっぱなくの一に育ててくだいさいね

葉隠 楓
声：菊池志穂

くの一養成学校「姫百合学園」に入学し、月葉、霞、深雪の3人のお姫様の護衛を任され、意気揚々な彼女。性格は、元気印の素直な女の子。誰にでも好かれるちょっと子供っぽいところがチャームポイント。月葉の家に仕えていたこともあり、月葉をとても慕っている。

女忍者である、くの一を養成するための学校「姫百合学園」に通う「葉隠楓」を育てていく、学園忍者育成シミュレーション「くの一番」。

ゲームの目的は、「姫百合学園」に楓が入学したところから始まり、時を同じくして入学した3人のお姫様を護衛しつつ、楓を首席で卒業させることなのだ。

学園ものということで当然、学園での勉強がメインで、授業後の放課後には自由行動ができ、3人のお姫様の自宅を訪問したり、特訓をして楓を鍛えることができる。週末には、就寝前のお姫様たちに電話をかけてお話しすることもできるぞ。月に一度行われる月末試験で高い成績を収めれば、お姫様たちの好感度もUPするはずだ。また、お姫様以外の女の子も登場し、物語を盛り上げている。

トップをねらえ！

ちょっとドジだけど、そんなところが可愛らしくて憎めない彼女を、しっかり教育していくのだ。

ゲームの流れ

時間割り

まずは、1週間分の時間割りを提出する。特技を伸ばすもよし、弱いところをフォローするもよし、お目当ての姫に会わせるもよし。

授業

提出した時間割りにそって授業を受けていく。授業を抜け出し、その他の授業を受けている女の子に会いに行くこともできるぞ。

1週間

放課後

1日の授業が終われば放課後に。女の子と一緒に下校するイベントなども発生する。街に出たり、特訓したりといろいろできる。

護衛すべき3人のお姫様たち

久野月葉
声：丹下 桜

4年ぶりに再会した月葉と楓。とりあえず、彼女に学園内の案内を。

内気で自閉的な彼女は、人見知りが激しく、幼いころを一緒に過ごした楓以外の人間とお話しすることはあまり得意ではない。楓が彼女に好意を持っているのと同様に、彼女も楓になみなみならぬ好意を持っている。楓に会うために「姫百合学園」に入学。

藤木 霞
声：折笠 愛

「霞さま」、と声をかけた楓。彼女は、「さま」付けで呼ばれるのを好まない。

男っぽさを感じさせる突き放した言動とその容姿で、一部の女生徒から人気がある。そんな彼女は、無口で、あまり他人を寄せ付けない雰囲気を持ち、その真意ははかりかねない。忍が嫌いらしいが、逆に、忍術実技に関しては、学園一とのウワサ。

遠野深雪
声：井上喜久子

こんなにおっとり喋る彼女は、話の途中でも眠ってしまうことが……。

マイペースでおっとりしている彼女は、話し方もゆっくりで、いつも眠たそうにしている。料理、家事全般が得意で、その腕前はかなりのもの。容姿端麗な彼女だから、他校の男子生徒に人気があり、未公認のファンクラブまでできているらしい。

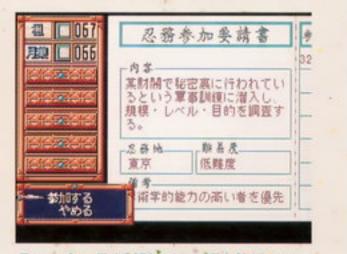
パラメータの「底上げ効果」

ゲームシステムは、授業を受けた科目にそったパラメータが上下するオーソドックスなもの。それにプラスαされているのが、この「底上げ効果」。楓と同じ授業を受けている女の子と比較して、パラメータ数値の低い方の上昇率がUPするというものだ。その差が大きければ大きいほど、上昇する値も大きくなる。

月葉の「忍術実技」の項目が、楓より上昇率が高い。逆に、楓よりもパラメータ値の高い女の子と授業をうけさせれば、効率よく成長させられるのだ。

週　末

「電話」は、お姫様の家に電話してお話しできるコマンド。「寝る」コマンドでお姫様を選択することで、そのお姫様の夢が見られる。

月末試験

月に一度の月末試験では、調査依頼などの「忍務」を遂行することになる。その成否によって、お姫様の好感度が大幅に変化する。

成績を上げてお姫様の気を引く

筆記＆実技試験

午前中の筆記試験。成績を上げるためには「底上げ効果」をうまく利用しよう。

午後は実技試験。忍術実技パラメータが関わってくるのでしっかり鍛えておこう。

忍務依頼

忍務によって必要な能力が違うので、その時の楓に合った忍務選択をしよう。

忍（しのび）のお仕事

月に一度の定期試験では、パラメータの値により自然と結果の出る「筆記試験」と「実技試験」の他に、ミニゲーム的な「忍務依頼」がある。「忍務依頼」は、アドベンチャー形式になっていて、コマンドの実行により、忍務を遂行していく。成績が良ければお姫様たちの気を引き、好感度もアップするのだ。

成績表

学級	桜	出席番号	29
氏名	葉隠 楓		

実技試験成績（4月30日）

科目	点数	学年順位
体術	84/100	13/114
作法	89/100	10/114
実技	75/100	22/114
小計	248/300	8/114

筆記試験成績（4月30日）

科目	点数	学年順位
語学	49/100	74/114
算術	68/100	38/114
薬学	49/100	62/114
医術	99/100	6/114
忍術	35/100	98/114
小計	300/500	45/114
合計	548/800	17/114

英雄志願

-Gal Act Heroism- ®

いつだってあこがれていた――
"英雄"と呼ばれる人になることを
夢に向かって努力してきた毎日
冒険者要請学校もあと半年
まだ未熟な3人の冒険者のタマゴは
"英雄"になれるのでしょうか？

●マイクロキャビン
●4月16日発売予定●6,800円
●RPG●全年齢推奨

ふぃ～、やっと完成しました。あとは発売を待つのみって、え？まだやることがあるんですか？　ゲームもできたし、あと何かありましたっけ？ 痛っ叩くことないでしょ。へ？ 予約特典用のCDがまだできてない？ あーそうだったぁ！（2月某日）万屋・東山

冒険の連続が"英雄"への道につながる

剣の修行に魔法の鍛錬！ ここは"英雄"を目指す少女たちが通う冒険者養成学校。厳しくも楽しい月日は流れ、卒業まであと半年。これからは実地訓練として町で依頼を受け、一人前の冒険者と同じように仕事をこなしていかねばならない。どんな活躍をして、どのように有名になったのか。半年の間に残した成果が、少女たちの将来を決める。人々から尊敬を受ける"英雄"の夢はかなうのか………。それは、プレイヤーであるあなたの腕と情熱にかかっている！

冒険中にはもちろんお邪魔な敵との戦いもある。

《アイリーン》
「ウィツェロテテル神の帰還の予言には続きがあって、自らの肉体を裂きて悪神倒さんって節があるのよ・・・で

冒険のひとつひとつは長くなく、手軽に楽しめる。中にはちょっとした謎解きも用意されていてプレイヤーを飽きさせない。

英雄を夢見る少女たち

まだ半人前の少女たちは、お互いを補うためチームを組む。戦士系のアヤメ。魔法使いのルリアと手先の器用なメイ。そしてお目付の妖精プリシラがプレイヤー操るパーティだ。

ゲームの基本的な流れ

一般的なRPGとは違う、一風変わった進行スタイルの本作品。短い冒険の連続で構成される物語は、小気味よいテンポで展開しあなたを魅了するだろう。

1. 依頼斡旋所で登録されている依頼の中からひとつを選ぶ。中には町の人との話から依頼が生まれる場合もある。
2. 依頼を受けたらいざ冒険開始。護衛や人捜し、荷物の運搬などその内容はさまざま。難易度によって報酬が異なる。
3. 依頼を達成したら報酬を受け取り次の冒険へ。これを繰り返して半年を過ごし、その成果で卒業後の進路が決まる。

ゲーム内の時間経過について

卒業までの半年という期間は、プレイヤーに常に制約としてのしかかる。冒険先への移動、依頼期間中の経過日数…ただ冒険の準備をするため、町中をうろついているだけでも時間は過ぎてゆく。少しでも多くの冒険をこなすなら、無駄な行動は控える、徒歩よりも効率よい移動方法を探す、といった地道な努力が大切だ。

ゲーム内で経過していく時間は、画面右上に表示されたカレンダーで知ることができる。

アルを探して

ホームタウンに住む中年女性シャルルの夫は大のお酒好き。今日も今日とて昼間からお酒を飲み、どこに行ったかわからない。途方にくれたシャルルは英雄志願の少女たちに夫の捜索を依頼してみたが……。

ライバルのパーティが主人公たちを邪魔する。

お酒に酔うとすぐに若い娘にちょっかいを出すシャルルの夫アル。その辺を手がかりに捜せば……。

結果報告

ライバルの妨害があったものの、見事にアルさんを発見。そのお礼に自転車をもらうことができた。これで少しは移動が楽になる!?

護衛募集

ホームタウンの依頼斡旋所より。荷物の運搬をするため護衛役の冒険者を募集しているらしい。目的地はテオロギアの町、期間は強行軍で2日間。内容の割に報酬が高いような気がするけれど…

テオロギアはホームタウンの東。依頼をこなすとテオロギアに到着する。

たびたび商隊を襲ってきた盗賊。実は依頼人と同一人物だった!?

これでも盗賊団のお頭、変装しているつもりでも、プレイヤーにはやっぱりバレバレ!?

結果報告

予想どおりに裏があったこのおいしい依頼。でも、報酬はキッチリといただきました。

冒険者を待ち受ける　様々な仕事依頼

少女たちが引き受ける仕事にはどんなものがあるのか。さまざまなクエストの中から4つの概要を簡単に紹介してみた。

学術調査協力募集

テオロギアの依頼斡旋所より。古代遺跡を探索するため、腕のたつ調査隊を結成するらしい。依頼人はガディバルという学者。はたして彼は遺跡に眠る秘宝を見つけられるか!?

遺跡を守るガーディアン・メカ。少女たちの腕の見せどころだ。

古代遺跡だけに多くの仕かけが待ち受ける。依頼者の考古学者ガディバルが訳せる古代語で書かれた石板。それをヒントにリドル(謎かけ)を解いていこう。

結果報告

秘宝の正体はなんと古代語で書かれた百科事典! 期待していた財宝とは違ったけど、ガディバルさんが高値で買い取ってくれました。

挑戦! 地底王国

アルビダの依頼斡旋所より。次回作の構想のため、地底王国を探している人気女流作家アイリーン。彼女の持つ地図を頼りに、一緒に地底王国を探検してくれる冒険者を募集しているのだが……。

頼りになりそうでならない依頼人のアイリーン。冒険中の彼女はトラブルメーカー!?

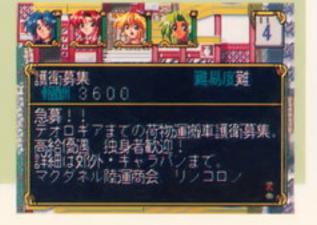
ついに地底人を発見! これで依頼ははたされたのか?

地底人をおびやかす怪物、九つの頭を持つ竜との壮絶な死闘が待ち受ける!

結果報告

アイリーンのおかげで、九頭竜と戦うはめに。こんなに苦労したんだから、いい小説を書いてほしい。

冒険者心得　仕事引き受けの基本は冒険者ギルド

依頼は基本的に依頼斡旋所を通して行われる。冒険者は依頼斡旋所の掲示板を見て、内容や報酬を確認。仕事を終えたら依頼斡旋所でお金を受け取るのが一般的だ。もちろん例外的に直接仕事を依頼されるケースもある。

冒険者心得　仕事終了後のボーナスについて

個々の冒険が短い本作では、仕事の達成がひとつの区切り目。少女たちは報酬に加え、この段階で自由点という能力値ボーナスを手にする。冒険を通じて培われた経験から力を得て、少女たちはまた一歩、英雄に近づく!

あの日あの場所に書類を届けた瞬間、
そいつが視界に入った。
俺はその時から
物の考え方が変わった。

COURIER CRISIS

クーリエクライシス

完成度 100%

●BMGジャパン
●3月26日発売●5,800円
●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
このゲームをプレイすると、自転車に乗って暴れたくなる前に、カニが食べたくなるのは僕だけでしょうか？ 皆様のご意見をお待ちしてます。あて先は、セガサターンマガジン編集部「カニ食べたい」係まで。ではサタマガ様、よろしく。（いずみちゃん）

プレイ感覚は日本的でゲームデザインは海外的と、いいとこ取りの作品（写真は実在の異星人および影の政府とは無関係です）。

高レスポンス、低ストレスのアクション

ということで一部好事家（推定9％）渇望の“クーリエクライシス”紹介を、6週間ぶりにやる。なんか巷では、海外作品専用色眼鏡着用済論調で黙殺しようという失礼な動きが見受けられ……ないって？ じゃあ、きっと私の勘違い。それはともかくこの作品、海外モノについてまわるダークイメージが薄いのは事実。特に、ボタン入力に対して遅滞なく反応するレスポンスの高い操作性がそう。急ターンボタンで壁すれすれに直角ターンをキメる快感は、自分のプレイに酔いしれるほどだ。また、あまりストレスをプレイ過程で感じさせないのも特筆もの。仕事相手がたいてい道なりに配置されているので、左上のレーダーだけでスイスイ進めるのだ。誰しも3Dものを攻略マップと首っ引きでプレイするのは御免なわけだし、これってすごいことかも。

クリア時などの挿絵のセンスが、これまた良くも良くも海外系（“悪くも”って言うな）。

依頼者から預かった書類を受取人のところまで運ぶ。これを2～4組くらいこなせばクリア。そして報酬を受け取る。

ボタン全部にアクションが割り振られているが、頻繁に使うのは急ターンくらいなので、そんなにつらくない。

このゲームには、暴騰[※1]シーンおよびグロテスク[※2]な表現が入ってません

クーリエクライシス（※3）のステージは、サンフランシスコの街並みをモチーフにした5エリアで構成されている。そして1ステージは、基本的に2～3ほどのエリアで仕事をこなすとクリアだ（ステージは全部で15）。最初は自前のいちばん安いBMX（※4）に乗っているので、速度やジャンプ力などの性能が低く、トリックもきめにくい。だが、報酬を貯めればショップで高性能の車種に買い換えられる。なお、接触事故でコケたりするとBMXの耐久力（右下のチェーン）が減るので安全運転を心掛けたい。

ウォーターフロント

シスコで最も栄えている観光地。全体的に道幅がゆったりしていて、アバウトな操作でも存分に疾走できる。

街並みは、近くで取れる海産物の倉庫や、それを運ぶトラックなどが特徴。

ウォーターフロントとはいえ、堂々とカニが闊歩しているのはどうかと。しかも攻撃してくるし。

チャイナタウン

意外なことに、他の車は信号をちゃんと守っている。だから、フラフラ信号無視している通行人なぞは……。

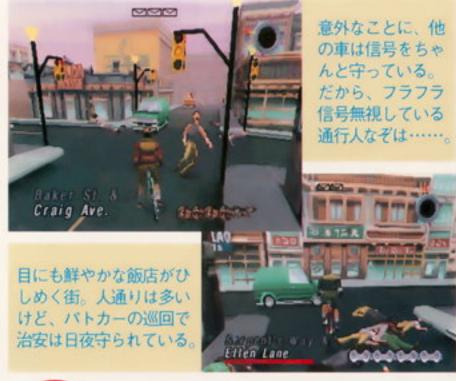
目にも鮮やかな飯店がひしめく街。人通りは多いけど、パトカーの巡回で治安は日夜守られている。

ダウンタウン

シスコのビジネスの中心街。商社マンやピザ配達人などが忙しそうに通行する。

気ぜわしい都会の風潮か、歩行者が車道を横切る光景も。危ないからマネしちゃダメだよ。

インダストリア

このエリアのみ、ゲーム内だけの架空の街が舞台。怪しげな工場地帯や、狭くて危険な路地が密集している。

インダストリアは危険度ナンバーワン。主人公の通行を待っていて、わざと突進してくる車もいる。

スラム街

街並みは無難だが、常に銃声や悲鳴が聞こえるすさんだ街。野良犬も人を見れば噛みにくる根性悪。

曲がり角であやうくぶつかりかけた車に、思わずダーティーサイン（隠し操作）。まあ、お下品。

トリックをキメると!?

ジャンプで滞している時に特定の操作をすると、数々のトリックを披露する。操作のタイミングをはからないと当然コケるが、成功すればリスクに見合ったリターンもあるぞ。

CROSS UP

ジャンプ中に下＋LかRボタンで出る。瞬間的にBMXを側面に向ける技。成功すれば、BMXのダメージが少し回復。

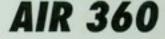
AIR 360

ジャンプ中に下＋ZかRボタン。BMXを横方向へ一回転させるという大技。成功させると制限時間が少し延長される。

TABLE TOP

ジャンプ中に上＋LかRボタン。全体をクイっと横に一瞬だけ倒す技。成功すると、その後から少しだけ走行速度がアップ。

SPREAD EAGLE

ジャンプ中に上＋Yボタン。両足を豪快に開くパフォーマンス。成功すると、その後のジャンプ力が少しアップ。

BACK FLIP

ジャンプ中に下＋Yボタン。後方に垂直一回転するという、最大級の大技。難易度もかなり高いが、なぜか何も見返りがない。

健脚男の脚注

Loading...

※1【暴騰】物価が急激に上がること。確かにこんなシーンはないが、届けるのに時間がかかりすぎると報酬の暴落シーンはある。※2【グロテスク】異様、怪異で気味の悪いさま。クーリエでもたいていのゲームでもこんなシーンにお目にかかったことはないが、痛そうなさまはある。※3【クーリエクライシス】クーリエは急使、特使、外交文書（!）を運ぶ者を、クライシスは肉体的危機などを意味する。日本風に訳すと配達員危機一髪といったところか。※4【BMX】ゲーム中の車種は一流メーカーGT社の実在モデル。許諾したGT社はレース系のスポーティーなものを期待していたらしいが、いざゲームが完成してみたら想像以上に素晴らしかったので驚愕したという話は聞かない。

Time Commando

タイムコマンドー

完成度 100%

- ●アクレイムジャパン
- ●3月12日発売予定
- ●5,800円
- ●アクション

メーカーから一言

敵はここに登場する以外にも巨大な龍や悪魔、魔法使い、果ては戦車やゾンビ(?)と総数80種以上のキャラが登場します。それらを倒し行きついた先には一体何が待ち受けているのか……。結末はぜひその目で確かめてください！

何者かの手により、スーパーコンピュータコアがウィルスに侵された！ コンピュータが完全に侵食される前にウィルスを除去しろ！

「スタンリー」の行く手を阻む難解なステージと、獰猛な敵キャラを紹介しよう

高度な3D技術により、リアルに描かれた世界が注目のこの作品。今までにない絶妙なカメラワークが映画のような演出を可能にしている。主人公「スタンリー」が、コンピュータウィルスに未感染のメモリチップを回収するため、そして、行方不明になった仲間を探すために飛び回る。彼の行く手を阻む敵たちとさまざまな世界を紹介するぞ。

「スタンリー」を待ちうける仮想世界の過酷なステージ

軍の機密であるスーパーコンピュータコアに感染したウィルスを絶滅させるため、用意された8つの時代のステージでメモリチップを回収しながらミッションを遂行していかなければならないぞ。

原始時代
原生林が生い茂り、武器を持った原始人や、サーベルタイガーが待ち受ける最初のステージだ。

古代ローマ帝国
石像や神殿など、芸術的な趣を感じさせるこの世界も、今のスタンリーにとっては罠だらけだ。

- 日本戦国時代
- ヨーロッパ中世
- インカ帝国
- 西部開拓時代
- 近代戦争
- 未来

1画面内ですべての情報を網羅

このゲームの特筆すべきところに、サブ画面がない、というところがあげられる。すべての情報は1画面に集約されていて、いつでもリアルタイムに自分と周囲の情報を把握することができる。

1.スタンリーのライフゲージ
プレイヤーである、主人公スタンリーの体力ゲージ。敵と戦ったりしてこのゲージの値が0になったら任務失敗である。

2.スタンリー残り人数
スタンリーの残り人数で、最大3つまでストックできる。体力ゲージが0になってもその場で復活できるのでありがたい。

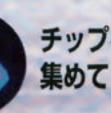
3.ウィルス進行度
ウィルスは徐々にコンピュータコアのメモリを汚染していく。これはそのゲームリミット。汚染されきったら負けになる。

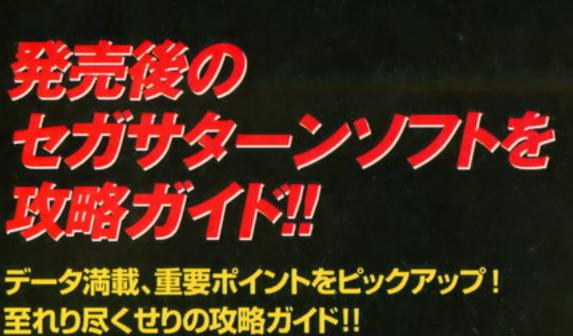
4.敵のライフゲージ
敵に近づくことで表示される、敵の体力ゲージ。もちろん、これを0にすることが勝利になるのは言うまでもない。

5.獲得した武器
現在所持している武器。道に落ちているものや、敵から奪うものがあり、それぞれ攻撃力や射程範囲に特徴がある。

6.未感染メモリチップ獲得数
ステージ途中で入手したメモリチップを、ウィルスに感染している他のチップと交換することで徐々に元に戻していくのだ。

汚染されていない「メモリチップ」を回収しろ！

チップを集めて

コンピュータコアターミナルへ

ステージの途中には、まだウィルスに感染していないメモリチップが落ちているので、それを回収し、ステージ中にあるコンピュータコアターミナルから送り込むのが目的だ。しかし、行く手にはウィルスが生み出した強敵たちが待ちうけているぞ。

手強い野性動物たち

落ちた先にはライオンが！

データ満載、重要ポイントをピックアップ！
至れり尽くせりの攻略ガイド!!

白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

●ハドソン●発売中（2月26日発売）●6,800円●RPG●全年齢推奨●CD-ROM2枚組

フォルティアからメナートへ<鷹の爪号>でのイベント攻略

メナート国へと向かう鷹の爪号には2日間しか乗船しないが、航海中は次から次へとイベントが発生する。今回はクリアするのに手順が複雑なイベント2つに内容を絞り、ポイント攻略をしていこう。

やることなすこと新鮮なことばかりの2人。

船長探しの最短クリア方法

乗船2日目の前半は、船内をあちこち見回っているジルバ船長を探すのに一苦労させられる。みんなの話を聞けば、次に向かったのがどこかだいたいの見当は付くが、右の手順通りに行動したほうが確実。広い船内を走り回ろう。

すべてはここからスタート。手順通りなら、次は廊下でテスたちと会話だ。

やっと見つけたジルバ船長。ちなみに次は船首で航路の見張りをまかされる。

行動手順

船長室
↓
廊下で
↓
テス&ロジャーと会話
↓
船倉でボスレイと会話
↓
グース&シャーラと会話
↓
船員室でトンジャ&ヘストンと会話
↓
台所でクリス&コック長と会話
↓
船首でガートンと会話
↓
船尾でブルトと会話
↓
船首に船長を発見！

ドロボウ探しの最短クリア方法

鷹の爪号のメインイベントがこのドロボウ探しだ。卑劣な犯人を探すために、船内を縦横無尽に駆け回ることになる。船倉ではネズミとの戦闘も待っているぞ。

巧みなトリックを使って、船員たちを眠らせていく犯人。ここまできたら終盤だ。

推理は簡単

船員がみんな寝てしまったら、手順通りに話しかけていこう。船首のガートンまできたら、そこでジュリオの推理が始まる。間違えはしないと思うが「物を盗む・睡眠薬・ヘストンさん」が正解だ。

これまでの出来事を思い出せば、答えはおのずと導きだせるはずだ。

行動手順

ガートンに伝言を伝える
↓
クリスをパーティに入れる
↓
グース&シャーラと会話
↓
テス&ロジャーと会話
↓
ボスレイと会話
↓
ボスレイ&ハックと会話
↓
グース&シャーラの部屋へ
↓
船長室
↓
船倉
↓
ボスレイ・船長・ブルト・ガートンに話しかける
↓
犯人を推理
↓
B2Fでヘストンを発見

ティラスイールの歩き方 アンビッシュ国

文武両道に秀でた国王のもとで、平和を満喫する国民たち。アンビッシュ国は、ティラスイール世界のなかでもしっかりと「統治」されている国の代表といってもいいだろう。これはひとえに現国王アルフレッドの政治手腕の賜物、と言ってもいい。

火山のそばにあるイグニスには3つ目のシャリネが祭ってあります。

●地理と歴史

国の東端には活火山・大蛇の舌が横たわり、アンデラには巨人の足跡が豊かな水をたたえている。この山と湖の命名は、巨人が大蛇を倒したという伝承に基づいており、古来より勇敢な騎士を多く輩出するのも伝承の影響が大きい土地柄のようだ。王都アンデラと港町ボルトが国の経済を支えている。

アンデラの城下町には大勢の人が暮らしていて、田舎者には目が回る？

メナート国での旅▶狂暴化したガルガの脅威！

短剣を落としたり、シャリネに行ったり、炭鉱に入ったりと忙しいメナート国。重要イベントクリアの秘訣を伝授する！

行動チャート

ニーリ
↓
潮騒の道
↓
アルデ
↓
タラッタ号
↓
テグラ
↓
テグラのシャリネ
↓
テグラ
↓
テグラ炭鉱
↓
テグラ
↓
タラッタ号
↓
チッタ
↓
ネルバ城
↓
トパーズ海岸
↓
テュエール
↓
双竜の谷の関所

ニーリにて：銀の短剣をなくしたら……

カイとぶつかって銀の短剣を川に落としてしまったら、橋を中心にして左右の川沿いに歩いてみよう。左右1回ずつ2人の会話がでたら、最後に橋の上で「困った」と言うことで、ニーリの人たちが助けてくれる。

これは右のセリフ。次に反対側へ移動して会話だ。

テグラ炭鉱にて：生き埋めを逃れるには？

ケビンじいさんに頼まれて炭鉱の奥へと真紅の炎を取りにいくが、地震で出口が塞がってしまう。突破するには爆発寸前の右の写真の位置にある、巨大な真紅の炎が必要。爆発しやすいので扱いは慎重に。

沼の中心部の浅瀬から、やや左を調べてみよう。

ネルバ城にて：惨劇の一夜が過ぎて

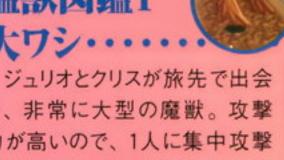
巨大な海の魔獣ガルガの猛攻を受け、壊滅状態のネルバ。ここではマップの右上にあるネルバ城まで行って、ウガナ老人から白き魔女の情報を聞くこと。そうすれば、テュエールへ移動できるようになる。

悔しいほど正確な魔女の予言に驚くジュリオたち。

テュエールにて：アルフの真の姿とは!?

ノルディック王との謁見を強引に済ませてしまうアルフ。そんなアルフの正体はもちろんアンビッシュのアルフレッド国王だ。ジュリオたちをガルガ戦に巻き込まないよう、彼は朝早くに1人で宿を出ていく。

言動がおかしかったのは王様だったからなのね。

猛獣図鑑1 大ワシ……

ジュリオとクリスが旅先で出会う、非常に大型の魔獣。攻撃力が高いので、1人に集中攻撃を浴びせられるとつらい。クリスのスリープを使って眠らせ、一方的に攻撃し、一気にカタをつけたい。

経験値15　獲得Goa10

このレベルではかなりの強敵。薬草の準備も怠ってはいけない。

猛獣図鑑2 火グモ……

クモ類は、通常攻撃ではあまりダメージを与えられない。クリスの魔法とローディのジャンプ斬りを使って倒せ。ジュリオは戦闘に参加するより、薬草を使って回復役に徹していたほうが安全だ。

経験値48　獲得Goa28

魔法を使ってくる敵も火グモが初めて。ビビらずに落ち着いて対処だ。

●見どころ

アンビッシュ国の玄関口であるボルトの町も賑やかで驚かされるが、それもアンデラへ着くまでのこと。王都と呼ばれるだけあって、さすがに城下は栄えている。気さくなアルフレッド王が暮らすアンデラ城は、湖畔にたたずむ美しいお城。アンデラに来たからには、ぜひその目に焼き付けておきたい。

イグニス山頂付近からの眺め。疲れも吹き飛ぶ。

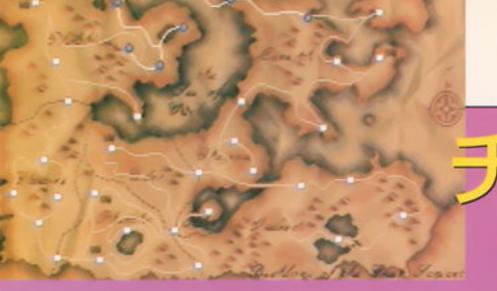
また他国との交易も盛んで、城下町にはさまざまな品物が行き来している。家族へのおみやげも、ここで買い揃えるといいだろう。

運が良ければ、気さくなアルフレッド国王に謁見できるかもしれない。

グルメ

アンデラ城下ではいろいろなものが食べられるが、ドミンゴの宿のソーダ水は隠れた名品という噂。

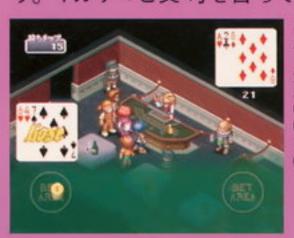
いつも川の水で冷やしているので、とてもおいしく飲めると評判。

チャノム国での旅▶ギャンブルの落とし穴

軽い気持ちで始めたギャンブルが取り返しのつかない事態に進展する。巡礼初心者がかならずハマる道をどうクリアするのか？

行動チャート

奴竜の谷の関所
↓
ダイス
↓
ダーツ
↓
ダイス
↓
三部橋

ダイスにて：初心者がイカサマにハマる構図

ギャンブル好きのルーレじいさんに連れられてカジノへやってきたジュリオたち。調子のいい男の話に乗せられてルーレットで勝負したりすると、もの凄い額の負債を負わされることになってしまう。イカサマと文句を言っても、それがカジノのルール内で行われていれば合法となってしまうのも事実。頼るのは悔しいが、ここはプロのルーレじいさんにまかせるしかない。ここでのイベントが終われば、ルーレじいさんの意外な素顔もわかってくる。

まだブラックジャックで遊ぶなんてかわいいもの。

最悪なのは銀の短剣まで持っていかれたことだ。

猛獣図鑑3 一匹オオカミ・

チャノム国で登場する敵といえば、この一匹オオカミだけ。特に強い敵でもないので、ローディのジャンプ斬りなどであっさり倒せてしまうぞ。往来の激しい街道だから、敵が出てこないのだろう。

経験値17　獲得Goa25

出会ってしまったのが運のツキ。「ゴメンね」と思いつつも倒しちゃえ。

ダーツにて：寂れた村に活気を取り戻すには？

ダイスが人々の富を吸い上げて栄えるのとは対照的に、隣り村のダーツは、ダイスの人たちにスラムと呼ばれるほど荒廃していた。なんとかこの村に活気を取り戻そうとするルーレじいさんに協力を申し出たジュリオたちは、村の人たちが心待ちにしているキタラ弾きのトロバさんを探すことになる。村に来る途中の川でトロバさんを見つけたら、さっそく演奏してもらおう。で、弦が切れたら川上に住んでいるおばあさんの家へ。会話を繰り返せば弦が手に入るぞ。

ダイスの人たちは心まで荒んでしまっている。楽しい吟遊詩人の力が必要だ！

苦労してたどり着いた演奏会。歌の題名のように、みんなに元気がでるか!?

見逃すな！ミニイベント

ダイスの道具屋にいる人に話しかけると、戦士教本3冊とサフィー第4巻を交換してくれないかと持ち掛けられる。サフィーの4巻はここでしか手に入らない本。もし戦士教本を持っているのなら、交換することをオススメする。

サフィーは続き物だけに、間を飛ばさずにキチンとそろえておきたい。

キタラの弦はどこに？

川で大事なキタラを落としてしまったトロバさん。探す手順は、橋の近く・川下・川上・二股の順だ。見つけたらすぐに村へ連れていき、さっそく演奏してもらおう。

困っているときはお互い様！　みんなの力でキタラを見つけ出そう！

苦労の甲斐あって、なんとかキタラを発見。さっそく村に行って演奏だ。

ティラスイールの歩き方　ウドル国

ティラスイールのほぼ中央に位置するウドル国は、土地の大半が樹木に覆われた「森の国」である。王都シフールも例外ではなく、鬱蒼と茂る森の中に木々を切り開いて作られている。大都会アンデラの喧燥に疲れた人が、療養がてら訪れたりもする。

森が好き。そうでなければこの環境で暮らすのは難しい。

●地理と歴史

ウドル国の歴史は樹林と人間の戦いの歴史だった。樹林には多くの魔獣が生息し、生活圏を広げるためには彼らとの戦いが避けられない。だがその反面で、ある地方には樹木を守り森と共存しようという人たちもいる。森で暮らすことの厳しさと素晴らしさを、世界一知っているのがウドルの民なのだ。

王妃の言葉が国のあり方を端的に表現している。あくまで自然とともにが基本だ。

アンビッシュ国での旅▶決戦ガルガ！

ガルガとの攻防もいよいよ大詰め！ 決戦の地ボルドを越え、3つ目のシャリネを巡礼したら、アルフの待つアンデラだ。

行動チャート

三都橋
↓
エルザ海岸
↓
ボルド
↓
イグニス
↓
大蛇の背骨
↓
アンデラ
↓
アンデラ城
↓
アンデラ街道
↓
エルザ海岸
↓
三都橋
↓
ウルドの砦

ボルドにて：本当の敵はガルガじゃない!?

ガルガとの戦闘は、7ターン経過すればバゼラー戦へと自動的に移行する。技ポイントは次の戦闘時に全回復しているので、思う存分使いまくっても大丈夫だ。

自分が背負ってきたすべてをガルガにぶつけるローディ。最後は特大真紅の炎だ。

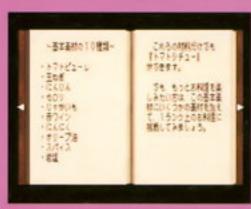
寄生獣バゼラー戦

ガルガに取りつき狂暴化させていたバゼラー。ひ弱なジュリオの攻撃やクリスの魔法はほとんど通用しない強敵だ。攻撃はアルフとローディにまかせて、2人はアイテムや魔法で回復に専念しよう。

旅でつちかったチームワークをいまこそ生かせ！

アンデラ城にて：クリスの料理の材料はどこに?

アンデラで開催される料理コンテストに、急遽飛び入り参加するクリス。ジュリオはクリスの作る料理の材料を探す羽目になる。基本的に人と会話して材料を入手する。持っているのは右の表の14人。全員に話しかけてすべての材料を手に入れれば、あとはどんな料理を作っても優勝できてしまうのだ。

大会が始まったら、図書室の料理本がとても役に立つ。何度も読もう。

材料を持ってる人たち

王妃	アンヌ	サバト
マギサ	ベルヌ	ドミンゴ
ノイヤ	モーナ	ピエール
リオ	ルネ	カラン
イベール	コレス	

意外な人が材料をくれるぞ。城と城下町の人たち全員から話を聞いてみよう。

猛獣図鑑4 デスカルゴ・・・

固い殻を持ち、剣での攻撃がほとんど効かないデスカルゴ。頼りになるのはクリスの攻撃魔法だけだ。魔法が使えない人たちは、攻撃を防御しつつ薬草で受けたダメージを回復していくといいだろう。

経験値100　獲得Goa48

とにかく固いデスカルゴ。ローディが斬りつけてもダメージは雀の涙だ。

猛獣図鑑5 レッドコブラ・・・

単体でしか出現しないが、高い攻撃力に加え、麻痺や毒といった特殊攻撃をあわせ持つ強敵だ。余計な攻撃を受ける前に倒してしまうには、クリスの魔法を攻撃に使うこと。先手必勝で戦おう。

経験値121　獲得Goa34

カマイタチでガンガン斬りつけてやろう。ジュリオも負けずに攻撃だ。

●見どころ

森のなかを自由に歩いて命の息吹を感じよう。

シフール城主ストック王も気さくな人だ。

ウドル国の見どころといえば、やはり「森」になるだろう。人がこの地にやってくる以前から、そこにある木々が見下ろすなかを散策すれば、心も体もリフレッシュできるはず。王都シフールには質素ながらも美しい城があり、シャリネに巡礼する人たちの観光名所的存在である。ウドルに来たら自然とともに生きる。これが基本だ。

木漏れ日が差し込むシフールの魔法の鏡。ロケーションの美しさではシャリネ1？

トラブル

森では方向感覚を失いやすい。自分がどこへ行きたいかを明確にしていないと、迷子になるぞ。

迷った挙げ句に魔獣と出会ったりしたら、一流の冒険者でも危険だぞ。

プロ野球チームもつくろう！

●セガ●発売中（2月19日発売）●5,800円●スポーツ育成シミュレーション●パスワード対戦あり●全年齢推奨

本拠地をどこにしようか決めかねている人のために

このゲームの特徴のひとつに、自分が経営する球団を、自分が住んでいる街、もしくは近くの街に本拠地が設定できるという点があげられる。選択できる地名も、なんと全都道府県あわせて729カ所も用意されているのだ。身近な場所に本拠地を置けば、球団に対してより愛着がわくというわけだ。

しかし、本拠地を選択するときに表示される、人口や地価などのデータに引っかかり、決めかねている人も多いはず。そこで今回は、それらのデータがどういう意味を持っているのかを説明しよう。すんなりと本拠地を決められない人は、これを読んでよりよい街をみつけ、選択してほしい！

なにげなく見てしまう地域データにも、ちゃんと意味があるのだ。

用意されている地名は729カ所。それぞれの地域に、降雨量などの特徴がある。

本拠地によってどんな影響が出るのか？

まず、選択した都市によって、経営上の差が出ることは間違いない。それでは、どんな部分にその差が生じるのか解説していこう。

下の表では、地価のランクを基準として、モデルとなる5つの都市をリストアップ。そして、地価が経営上どんな影響を与えるのか、中球場や駐車場などを建設した場合を例に調べたものだ。見ての通り、地価が高いほど建設費や維持費がかかることがわかる。では、地価の安いところを選ぶといいかというと、そうでもない。今度は集客量を左右する、人口に影響が出てくるのだ（次ページ参照）。

人口 観客動員数に影響。人口が多いほど、観客が集まりやすいのだ。球場が大きければ、その差も大きくなるだろう。

地価 建設物に影響。地価が高いと、それだけ建設・設置費用が高くなり、維持費も当然かかってしまう。

降雨量 降雨量が多いほど、雨が降りやすくなり、試合や練習ができないことが多くなる。屋根がつけば影響がなくなるか!?

モデル都市による比較

モデル都市名		東京都新宿区	大阪府大阪市	長野県長野市	静岡県浜松市	埼玉県与野市
人口		262000人	2482000人	355000人	555000人	81000人
地価ランク		SS	S	A	B	C
降雨量		☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆
中球場	建設費用	52億円	44億円	40億円	36億円	28億円
	維持費月額	1億2480万円	1億560万円	9600万円	8640万円	6720万円
駐車場	建設費用	6億5000万円	5億5000万円	5億円	4億5000万円	3億5000万円
	維持費月額	520万円	440万円	400万円	360万円	280万円
売店（1店舗あたり）	設置費用	3900万円	3300万円	3000万円	2700万円	2100万円
	維持費月額	208万円	176万円	160万円	144万円	112万円
マッサージ室	設置費用	3億9000万円	3億3000万円	3億円	2億7000万円	2億1000万円
	維持費月額	1040万円	880万円	800万円	720万円	560万円

各都道府県で人口が一番多い地域をリストアップ!!

その都市の人口が影響する部分は、球場の観客動員数にあたる。人口が多いほど、球場へと足を運んでくれる人が多くなるのだ。序盤の球場の規模が小さいころには気にはならないけど、大きな球場になるほど差が出てくるはずだ。

しかし、得てして人口の多いところは、地価がそれなりに高い。地価が安いと思えば、今度は降雨量が多かったりと、なかなか好条件の都市を見つけるのは難しい。

では、いかに条件のよい都市を見つけるか？　そこで参考にしてほしいのが右の一覧表だ。この表は、各都道府県で一番人口の多い都市をリストアップしたものだ。降雨量と見比べつつ、条件のよい都市を選択してほしい。もちろん人口の多い都道府県には、この表で紹介した以外にも、よい条件の都市はあるけどね。

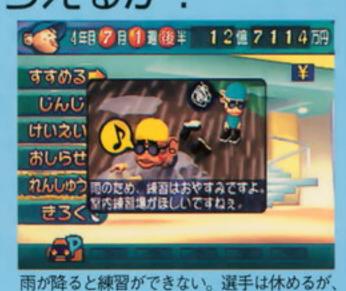
都道府県名	地名	人口	地価	降雨量
北海道	札幌市	1751000人	★★★	★
青森県	青森市	296000人	★★	★★
岩手県	盛岡市	282000人	★★★	★★★
秋田県	秋田市	307000人	★★	★★★
宮城県	仙台市	947000人	★★★	★★★
山形県	山形市	249000人	★★	★★★
福島県	いわき市	365000人	★★	★★★
茨木県	水戸市	243000人	★★	★★★★
栃木県	宇都宮市	432000人	★★★	★★★
群馬県	前橋市	284000人	★★★	★★★
千葉県	千葉市	844000人	★	★★★★
東京都	世田谷区	761000人	★★★★	★★★
埼玉県	浦和市	452000人	★★★	★★
神奈川県	横浜市	3281000人	★★★★	★★★
山梨県	甲府市	195000人	★★★	★★
新潟県	新潟市	481000人	★★★	★★★★
長野県	長野市	355000人	★★★	★★
富山県	富山市	321000人	★★★	★★★★
石川県	金沢市	435000人	★★★	★★★★
福井県	福井市	251000人	★★★	★★★★
静岡県	浜松市	555000人	★★	★★★★★
愛知県	名古屋市	2084000人	★★★★	★★★
岐阜県	岐阜市	403000人	★★	★★
三重県	四日市市	284000人	★★	★★★
滋賀県	大津市	276000人	★★	★★★★
奈良県	奈良市	360000人	★★★	★★★
和歌山県	和歌山市	399000人	★★★	★★★★★
京都府	京都市	1390000人	★★★★	★★★★
大阪府	大阪市	2482000人	★★★★	★★★
兵庫県	神戸市	1440000人	★★★★	★★★
鳥取県	鳥取市	145000人	★★	★★★★
岡山県	岡山市	604000人	★★★	★★★
島根県	松江市	144000人	★★	★★★★
広島県	広島市	1088000人	★★★	★★★
山口県	下関市	253000人	★★★	★★★
香川県	高松市	330000人	★★★	★★
愛媛県	松山市	462000人	★★★	★★
徳島県	徳島市	263000人	★★★	★★★★★
高知県	高知市	320000人	★★★	★★★★★
福岡県	福岡市	1234000人	★★★★	★★★★
佐賀県	佐賀市	166000人	★★	★★★★
長崎県	長崎市	433000人	★★★	★★★★
大分県	大分市	424000人	★★★	★★★★
熊本県	熊本市	635000人	★★★	★★★★★
宮崎県	宮崎市	298000人	★★	★★★★
鹿児島県	鹿児島市	539000人	★★	★★★★★
沖縄県	那覇市	301000人	★★	★★★★

ホーム&ビジターによる差は？

移動による疲れもあるか、と考えがちだが、さすがにそれはないようだ。しかしホームとビジターでは、収入面とファンの応援に差が出てくる。ビジターでは、勝利ボーナス以外の収入はないので、負けると施設の維持費が出ていくだけ。また、応援してくれるファンの数も少ないので、選手のやる気にちょっとだけ影響が出るぞ。

相手チームの球場にいくら観客が入ろうとも、自分のチームには関係ないのだ。

降雨量はどうとらえるか？

降雨量が少ないにこしたことはないが、長い目で見ればあまり気にしなくてもよい。降雨量が多いと、練習ができなかったり試合が中止になるけど、これは球場と練習場に屋根がつけば解決できる。中止になった試合はちゃんと後日行われるし、練習が休みになれば、疲れている選手、特にピッチャーの休暇にもなるわけだしね。

雨が降ると練習ができない。選手は休めるが、指示が出せないのがネックか。

沖縄県だけのキャンプ地発見!!

2月に行うキャンプの候補地に沖縄があるのは、以前に紹介したとおり。で、ここで疑問がひとつ。沖縄県を本拠地にした球団も、多額のお金を払ってわざわざ沖縄でキャンプを行うのか？　そこは、さすがにきちんと調整されていて、沖縄県には沖縄に代わるキャンプ地がちゃんと用意されていたのだ。場所は台湾で、現地のプロ選手との交流ができるぞ。沖縄とは、キャンプメニューによる練習効果に違いがあるけど、沖縄県だけの特典といえるかも？

台湾の選手と交流ができる沖縄県の球団。台湾に行けるのは沖縄だけみたい。

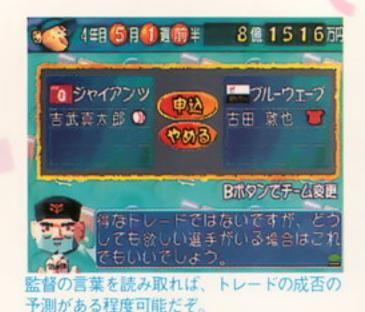
各キャンプ地による練習効果は次ページで解説!!

トレード時、監督の言葉に耳をかたむけていますか？

先週号で紹介したトレードについての解説に、少し補足をしておこう。トレードを申し込もうとしたときに出る監督のコメントだが、ここからトレードの成否がある程度予測できるのだ。ここでは、いくつかのコメントを取り上げ、成否の確率の度合を表にしたので参考にしてほしい。なお、コメント内容は毎回違うが、成否の可能性はほぼ同じ。何回か聞くことにより、確率もわかってくるだろう。

ただし、成立の可能性が高いと思われるコメントでも、100％成立するわけではないので注意!!

監督の言葉を読み取れば、トレードの成否の予測がある程度可能だぞ。

成立：大 ↑ ↓ 難

コメント	解説
（例）●本気ですか、オーナー！チームにとってマイナスだと思いますが？ ●大損ですよオーナー！考え直したほうがよいと思います。 ●少し損な気がしますが、相手への誠意は大切ですね。	成立の可能性は極めて高いが、これらのコメントが出るトレードはあまりオススメできない。もう一度、放出する選手を検討し直してみよう。どうしてもほしい選手がいる場合には、やむを得ないのかもしれないが、純粋に戦力を求めるなら避けよう。
（例）●すこし損なトレードな気がしますが、相手球団が承諾する可能性も高いですね。 ●得なトレードではないですが、どうしてもほしい選手がいる場合はこれでもいいでしょう。	トレードを成立させたい場合には、このコメントが出るラインがオススメ。少しばかり損でも、お互いの条件を満たしている場合が多いので、成立の可能性は非常に高いぞ。
（例）●双方のバランスが取れてますね。あとは相手球団のチーム事情によります。 ●私もこれでいこうと思ってました。あとは相手球団次第ですね。 ●もう少し、譲歩したほうがいいと思います。	上のコメント2つにある、相手球団次第というところがクセもの。成立は本当に相手球団次第なので、その分成功率も上下する。確実性を求めるなら、このラインは避けたほうが無難だろう。下のコメントは、それよりもちょっと成功率が低くなる。
（例）●相手球団のことも考えてあげたほうがいいですよ。 ●あまりにも相手球団に不利なトレードだと思います。	ほぼ確実にムリ。自分の都合だけでトレードをしようとすると、こういったコメントが出てくる。もう一度最初から、ほしい選手と放出する選手を検討し直すこと。

う～ん、頭数だけ用意しても……

複数トレードで選手を獲得しようとすると、こういったコメントが出ることがある。これは、放出する選手たちがトータル的に相手選手を上回っていても、個々の能力が低いと出る。やはり、トレードではそれなりの選手を放出しないとダメらしい。成立が微妙なときに、選手をもうひとり足すといったやり方がかしこいだろう。

人気のある選手の扱いは？

人気の高い選手は、いるだけで観客を呼べるし、オールスター戦にも選出されるので、獲得はそれなりに難しい。逆に、放出する際には、トレードの成立に大きく貢献してくれるだろう。

また、後々ほしい選手が人気が出そうだと予想できる場合には、そうなってしまう前に獲得してしまうのが得策かもしれない。

海外キャンプの練習効果はこんなところに出るぞ!!

海外キャンプに用意されている特別メニューは、複数のパラメータを上昇させてくれるので、ぜひとも利用したい。そこで、それぞれのキャンプ地の練習が、どんな効果をもたらすのか紹介していこう。選ぶときの参考にどうぞ。

キャンプは、予算が高いほど効果が大きいと考えていいぞ。

練習名(キャンプ地)	投手	野手
草刈り（自球場）	体力、球威	体力、長打力
ハブと格闘（沖縄）	体力、ピンチ	体力、チャンス
台湾プロ交流（台湾）	制球、球速	守備力、選球眼
ハワイアンダンス(ハワイ)	体力、制球	体力、小技
カンガルーと格闘(オーストラリア)	体力、球威、ピンチ	体力、長打力、チャンス
砂漠ランニング(アリゾナ)	体力、球威、球速	体力、長打力、走力
ピラミッド登頂(エジプト)	体力、変化、制球、ピンチ	体力､走力､チャンス､選球眼
アマゾン遊泳(アマゾン)	体力、球威、球速	体力、巧打力、走力

12球団現役選手データ表（投手編）

先週の野手データに続き、今週は各球団の投手データを紹介しよう。今回もランクはS、A、B、C、D、Eの6段階で示している。

また、編集部が独断で選ぶ、各球団のオススメ投手も紹介するぞ。もちろん、成長の大きい選手や途中から入団する新人選手などもいるので、あくまでも初期データによる現役選手のなかから選出ということで、参考程度にとどめてね。

球団	名前	体力	人気	打席	利腕	球速	球威	制球	変化	投球術	ピンチ	守備
スワローズ	加藤 博人	B	C	左	左	C	C	B	C	C	C	A
スワローズ	廣田 浩章	B	C	右	右	C	C	C	C	C	C	A
スワローズ	岡林 洋一	B	B	左	右	B	C	B	B	B	C	A
スワローズ	石井 一久	A	C	左	左	A	A	A	A	A	B	B
スワローズ	川崎 憲次郎	A	B	右	右	A	B	C	B	B	B	A
スワローズ	伊東 昭光	A	C	右	右	B	C	A	B	A	C	A
スワローズ	山部 太	A	B	左	左	B	B	B	B	B	D	A
スワローズ	伊藤 智仁	B	C	右	右	B	B	B	A	A	B	A
スワローズ	高津 臣吾	B	B	右	右	B	B	B	A	A	A	A
スワローズ	野中 徹博	B	C	右	右	B	C	C	C	B	C	A
スワローズ	田畑 一也	A	C	右	右	B	A	B	A	A	D	A
スワローズ	山本 樹	A	C	左	左	A	B	C	C	C	C	A
スワローズ	石井 弘寿	B	C	左	左	A	B	C	C	C	C	A
ベイスターズ	斎藤 隆	A	B	左	右	A	A	B	C	B	D	S
ベイスターズ	関口 伊織	B	C	左	左	B	D	D	B	C	C	B
ベイスターズ	五十嵐 英樹	B	C	右	右	B	C	A	C	B	C	A
ベイスターズ	森中 聖雄	B	C	左	左	A	C	B	C	C	B	A
ベイスターズ	河原 隆一	B	C	左	左	B	C	C	B	B	C	A
ベイスターズ	川村 丈夫	A	C	右	右	A	A	B	B	C	C	A
ベイスターズ	横山 道哉	B	C	右	右	B	B	C	C	C	B	B
ベイスターズ	野村 弘樹	A	C	左	左	B	B	C	B	C	C	A
ベイスターズ	佐々木 主浩	B	A	右	右	A	A	A	A	A	A	B
ベイスターズ	福盛 和男	A	C	右	右	B	C	B	B	B	C	A
ベイスターズ	三浦 大輔	A	C	右	右	B	B	B	B	B	B	A
ベイスターズ	島田 直也	B	D	右	右	B	B	B	B	B	C	A
ベイスターズ	戸叶 尚	A	C	右	右	B	C	C	B	B	B	B
カープ	田中 由基	B	C	左	左	C	C	B	B	C	B	A
カープ	紀藤 真琴	A	C	右	右	B	C	B	B	A	B	A
カープ	加藤 伸一	B	C	右	右	B	C	B	B	B	B	A
カープ	澤崎 俊和	A	B	右	右	B	B	B	B	B	B	S
カープ	黒田 博樹	A	C	右	右	A	B	C	C	C	C	B
カープ	山内 泰幸	A	B	右	右	B	C	B	B	C	A	S
カープ	山崎 健	B	C	右	右	C	C	B	C	B	C	B
カープ	佐々岡 真司	B	C	右	右	A	A	B	A	B	A	S
カープ	高橋 建	B	C	左	左	B	B	C	D	C	C	B
カープ	大野 豊	A	C	左	左	B	B	A	B	A	B	A
カープ	清川 栄治	B	C	左	左	C	C	B	B	A	B	A
カープ	玉木 重雄	B	C	右	右	B	C	C	C	C	C	A
カープ	横山 竜士	A	D	右	右	B	B	B	C	C	C	A
ジャイアンツ	斎藤 雅樹	A	A	右	右	B	A	A	A	A	D	S
ジャイアンツ	岡田 展和	B	D	右	右	B	C	C	C	C	D	A
ジャイアンツ	槙原 寛己	A	B	右	右	B	B	B	A	B	D	B
ジャイアンツ	桑田 真澄	A	C	右	右	B	B	A	B	A	A	S
ジャイアンツ	木田 優夫	B	C	右	右	A	B	C	C	C	D	B
ジャイアンツ	入来 祐作	B	C	右	右	A	B	C	D	D	B	B
ジャイアンツ	川口 和久	B	C	両	左	B	C	B	C	A	A	A
ジャイアンツ	小野 仁	B	C	左	左	B	B	B	C	C	C	A
ジャイアンツ	三沢 興一	B	C	右	右	B	C	C	C	C	B	A
ジャイアンツ	岡島 秀樹	B	B	左	左	B	B	B	C	C	C	A
ジャイアンツ	ガルベス	A	B	右	右	B	B	B	A	A	B	A
ジャイアンツ	ヒルマン	A	C	左	左	C	C	A	A	A	C	A
ジャイアンツ	趙 成眠	B	C	右	右	A	A	C	C	C	C	A

ローテーションとスケジュール

ピッチャーのローテーションは、監督が決めてくれるので特別頭をひねる必要はない。ただし、選手の体調などによっては、ローテーションを組み替える必要も出てくるだろう。また、スケジュールをあらかじめ把握しておけば、対戦チームに合わせてローテーションを変えていくこともできる。下位チーム相手によいピッチャーで勝ち星を稼ぐか、上位チームに昇り調子のピッチャーをぶつけてつぶすかはプレイヤー次第。しかし、ローテーションの組み方が勝利の鍵になることを覚えておいてほしい。

スケジュールをみて、自分でローテーションを考えるのも楽しい。

その日の選手の体調によって、ローテーションの組み替えもありうる。

チーム	名前	体力	人気	打席	利腕	球速	球威	制球	変化	投球術	ピンチ	守備
タイガース	中込 伸	A	C	右	右	B	C	B	C	B	C	A
タイガース	葛西 稔	B	C	右	右	C	C	A	B	A	C	A
タイガース	弓長 起浩	B	C	左	左	C	C	B	B	B	C	A
タイガース	湯舟 敏郎	A	C	左	左	B	C	B	B	A	A	A
タイガース	山崎 一玄	B	C	右	右	B	C	B	C	B	B	A
タイガース	藪 恵壹	A	B	右	右	B	B	A	A	B	B	S
タイガース	竹内 昌也	A	C	右	右	B	B	C	B	C	C	B
タイガース	舩木 聖士	B	C	右	右	A	B	B	B	B	C	A
タイガース	田村 勤	B	C	左	左	B	B	B	C	B	B	A
タイガース	井上 貴朗	B	C	右	右	B	B	B	B	C	C	A
タイガース	伊藤 敦規	B	C	右	右	C	C	B	B	A	B	A
タイガース	古溝 克之	B	C	左	左	B	C	B	C	B	A	A
タイガース	安達 智次郎	C	C	左	左	B	C	C	D	D	C	A
ドラゴンズ	野口 茂樹	A	B	左	左	B	C	C	A	C	C	B
ドラゴンズ	今中 慎二	A	B	左	左	A	B	A	A	B	A	S
ドラゴンズ	川上 憲伸	C	B	右	右	A	B	C	C	C	C	A
ドラゴンズ	中山 裕章	B	C	右	右	B	C	B	C	B	B	A
ドラゴンズ	門倉 健	A	C	右	右	A	B	C	B	C	A	B
ドラゴンズ	落合 英二	A	C	右	右	B	B	C	B	C	B	A
ドラゴンズ	大塔 正明	B	C	右	右	B	B	C	C	C	C	B
ドラゴンズ	前田 幸長	B	C	左	左	B	C	C	C	C	C	A
ドラゴンズ	山本 昌	A	B	左	左	B	A	A	A	A	A	A
ドラゴンズ	北野 勝則	B	C	左	左	C	C	C	C	B	C	A
ドラゴンズ	古池 拓一	A	C	右	右	B	B	C	C	D	C	B
ドラゴンズ	井出元 健一	B	C	左	左	B	C	C	C	D	C	A
ドラゴンズ	宣 銅烈	B	B	右	右	A	A	A	A	B	C	B
ライオンズ	西崎 幸広	A	A	右	右	B	B	B	B	A	A	S
ライオンズ	安藤 正則	C	B	右	右	B	C	B	C	C	C	A
ライオンズ	西口 文也	A	B	右	右	A	A	A	A	A	A	S
ライオンズ	石井 貴	A	C	右	右	A	A	C	B	C	C	A
ライオンズ	谷中 真二	B	C	右	右	B	C	B	B	B	C	A
ライオンズ	潮崎 哲也	A	A	右	右	B	B	A	B	B	B	A
ライオンズ	新谷 博	A	C	右	右	B	C	A	B	A	C	A
ライオンズ	森 慎二	B	C	右	右	A	B	C	B	B	B	A
ライオンズ	竹下 潤	B	C	左	左	B	C	C	B	C	C	A
ライオンズ	杉山 賢人	B	C	左	左	B	C	B	B	B	C	A
ライオンズ	橋本 武広	B	C	左	左	B	C	B	C	B	B	A
ライオンズ	豊田 清	A	C	右	右	B	A	A	B	B	C	A
ライオンズ	寺本 比呂文	B	C	左	右	B	C	D	D	D	C	A
ブルーウェーブ	川口 知哉	C	C	左	左	B	C	C	B	C	C	A
ブルーウェーブ	丸尾 英司	B	C	右	右	C	C	C	C	C	B	A
ブルーウェーブ	杉本 友	C	C	右	右	A	C	C	C	C	C	A
ブルーウェーブ	野田 浩司	A	C	右	右	B	A	B	A	B	B	S
ブルーウェーブ	小林 宏	B	C	右	右	A	B	B	B	B	B	A
ブルーウェーブ	伊藤 隆偉	A	C	右	右	B	C	C	A	B	B	A
ブルーウェーブ	星野 伸之	A	B	左	左	C	C	A	A	A	B	S
ブルーウェーブ	平井 正史	A	B	右	右	A	B	B	B	B	A	A
ブルーウェーブ	金田 政彦	B	C	左	左	B	C	C	B	B	B	A
ブルーウェーブ	高橋 功一	B	C	右	右	B	B	C	C	C	C	A
ブルーウェーブ	鈴木 平	B	C	右	右	B	B	B	A	B	C	B
ブルーウェーブ	小倉 恒	B	C	右	右	B	C	C	C	B	C	A
ブルーウェーブ	フレーザー	A	C	右	右	B	C	C	B	B	C	B

オススメ選手 セ・リーグ投手

スワローズ

最初から能力が高く、年齢も若い石井一久投手はまず外せない。将来的にも、チームを背負っていくだろう。彼を軸にローテーションは組むように。

ベイスターズ

文句なしに佐々木主浩投手。速球を武器に大活躍は間違いない。パラメータの体力Bはあまり気にしなくてよし。先発から使える選手だ。

カープ

年齢的に少し不安があるが、佐々岡真司投手は能力が高いのでオススメだ。チームで抑えの切り札として定着すれば、安定感がかなり増すことだろう。

ジャイアンツ

先発陣から桑田真澄投手の名前は外せない。年齢的にみても、まだまだ数年は十分活躍してくれる。また、斉藤雅樹投手が抑えにまわれば、鬼に金棒だ。

タイガース

速球派の先発投手、舩木聖士投手がオススメだ。年齢も若く、将来性があるのが魅力的。もし他球団を選んだなら、早めにトレードで獲得してしまおう。

ドラゴンズ

左のエース、今中慎二投手のピークはこれから。初期能力値がわりといいので、逆に彼で勝てないとつらいかもしれない。宣銅烈投手は最初だけはいい。

ピッチャーとキャッチャー

キャッチャーのパラメータにあるCリード（キャッチャーリード）は、高ければ高いほどピッチャーの能力を引き出せる。逆に、どんなにいいピッチャーでも、キャッチャーの能力が低ければ、そこそこの能力しか出せないということだ。優勝を目指すチームを作ろうとするなら、かならずいいキャッチャーを獲得しておこう。

チームにとっても、キャッチャーのパラメータのCリードはかなり重要だ。

チーム	名前	体力	人気	打席	利腕	球速	球威	制球	変化	投球術	ピンチ	守備
バファローズ	大塚 晶文	B	C	右	右	B	B	C	C	C	C	A
	香田 勲男	A	C	左	右	C	C	B	B	A	C	A
	佐野 重樹	B	B	右	右	B	B	B	B	C	B	A
	岡本 晃	A	C	右	右	A	A	A	B	B	C	A
	酒井 弘樹	B	C	右	右	A	C	C	C	C	C	A
	赤堀 元之	B	C	右	右	B	A	A	A	A	A	A
	小池 秀郎	A	C	左	左	B	B	A	A	A	D	A
	高村 祐	A	C	右	右	A	B	B	B	B	D	A
	西川 慎一	B	C	左	左	B	C	C	D	C	C	A
	品田 操士	C	C	右	右	A	C	C	C	C	C	A
	盛田 幸希	B	C	右	右	B	A	C	B	B	C	B
	寺前 正雄	B	C	右	右	B	C	B	C	C	C	A
	柴田 佳主也	B	C	左	左	B	C	C	C	D	C	A
ファイターズ	矢野 諭	C	B	右	右	B	B	C	B	C	B	A
	山原 和敏	B	C	右	右	B	A	B	C	B	C	A
	高橋 憲幸	B	C	左	左	B	C	B	B	C	B	A
	今井 圭吾	B	C	右	右	A	B	C	B	C	C	A
	岩本 勉	A	C	右	右	A	B	B	B	B	B	A
	下柳 剛	B	C	左	左	B	A	D	B	C	B	B
	黒木 純司	B	C	右	右	B	C	C	C	C	C	A
	芝草 宇宙	A	C	左	右	B	C	C	B	C	C	A
	今関 勝	B	C	左	右	A	C	C	B	C	D	A
	関根 裕之	B	D	右	右	B	C	C	C	B	C	A
	島崎 毅	B	C	右	右	B	B	A	A	B	C	A
	石井 丈裕	A	B	右	右	B	C	B	C	B	C	A
	グロス	A	C	右	右	B	B	A	A	B	C	A
ホークス	長冨 浩志	B	C	右	右	B	C	B	C	A	C	A
	山崎 慎太郎	A	C	左	右	B	C	B	B	B	D	A
	倉野 信次	B	C	右	右	B	B	B	D	C	B	B
	若田部 健一	A	B	右	右	A	C	B	B	C	C	A
	村上 鉄也	C	C	右	右	B	C	D	B	D	C	A
	武田 一浩	A	C	左	右	B	B	B	B	A	A	S
	木村 恵二	B	C	右	右	B	C	B	C	B	C	A
	吉武 真太郎	A	C	右	右	A	B	C	D	C	A	A
	佐久本 昌広	B	C	左	左	A	B	C	C	C	B	A
	岡本 克道	B	C	右	右	A	B	B	B	B	C	A
	工藤 公康	A	B	左	左	B	B	A	A	A	A	S
	吉田 修司	B	C	左	左	B	C	C	C	B	C	A
	田之上 慶三	A	C	右	右	B	C	B	C	C	C	A
マリーンズ	竹清 剛治	A	C	右	右	A	B	C	B	C	C	A
	干場 崇永	B	C	左	右	A	C	C	D	D	C	A
	吉田 篤史	B	C	右	右	B	C	B	C	B	D	A
	小宮山 悟	A	B	右	右	B	B	A	B	A	B	A
	小原沢 重頼	B	C	右	右	B	C	C	C	C	C	A
	成本 年秀	B	C	右	右	B	B	A	B	B	A	A
	薮田 安彦	B	C	右	右	A	B	B	C	C	B	A
	河本 育之	B	C	左	左	B	A	B	B	C	A	A
	園川 一美	B	C	左	左	B	D	B	B	B	B	A
	近藤 芳久	B	D	右	右	B	D	C	C	C	C	A
	小島 弘務	B	C	右	右	C	C	C	C	C	C	A
	黒木 知宏	A	C	右	右	A	B	A	A	B	B	A
	武藤 潤一郎	B	C	右	右	B	C	C	C	D	D	A

オススメ選手 パ・リーグ編

ライオンズ

即戦力の投手陣は、平均年齢が少し高め。若手を育てていかないと、将来は辛い。そんななか、若手の西口文也投手は、かなり高い能力をもっている。

ブルーウェーブ

若手で魅力的なのは平井正史投手。ちゃんと育てられれば、数年でエースになるのは間違いない。最初から150km／hを越える速球をもっている点の魅力。

バファローズ

年齢的にも、小池秀郎投手と赤堀元之投手の２人がバファローズ投手陣を支えているといえる。小池秀郎投手は、年俸が安い点にも注目したい。

ファイターズ

投手陣の層が少し薄いファイターズ。そんななかで、これからピークを迎える岩本勉投手を、しっかり育てておくことをオススメする。

ホークス

能力の高い投手たちは、ちょっとピークを過ぎてしまった感じがする。初期能力値がそこそこで、平均的な数値をもつ岡本克道投手を育ててみよう。

マリーンズ

将来有望な黒木知宏投手がオススメ。球も速く、制球力、変化球ともに優れたものをもっている。人気が低いので、トレード獲得のチャンスかも。

ウラ技発見!! パスワードの読み上げスピードを変える！

パスワード対戦のパスワードを確認するとき、そのパスワードを読み上げてくれる機能は非常に便利。じつは、この便利な機能がさらに便利になるウラ技があるのだ。Ｒボタンを押すと、パスワードの読み上げスピードが通常の３倍の速さに、Ｌボタンを押せば通常の倍の時間をかけて、ゆっくり読み上げてくれるぞ。

このパスワード読み上げスピードを変えるウラ技は、とても便利だ。

スーチーパイアドベンチャー
ドキドキ♡ナイトメア

●ジャレコ●発売中('98年2月26日発売)●6,800円●アドベンチャー●2枚組●18歳以上推奨

有意義な日々を送り、楽しい日曜日を迎えよう♥

シリーズに登場したコをはじめとした、13人ものカワイイ女のコとデートできちゃう本作。最初の攻略となる今回は、その重要な鍵となる1週間の詳細を紹介するぞ。

1週間の大まかな流れと注意点etc…

何であろうと基本は大事……というわけで、まずは1週間の基本的な流れと、その中にひそむ落とし穴について学んでいこう。

月曜日

この日出会ったキョウコが行く先々で女のコを紹介してくれる。ただし、下の点には注意すること。

火曜日

昼間は街をうろつき、女のコと出会う。そしてこの日の夜、街を騒がす例の昏睡事件が発覚する。

水曜日

日中は女のコとの仲を深め、夜は彼女を守りぬく。またこの辺りから各キャラのイベントが起き出す。

CHECK! お目当ての子は火曜日以降に！

早速お目当てのコの所へ…といきたいところだが、絶対に行ってはダメ。この日知り会ったコは2人共、必ずリリムに眠らされてしまうからだ。うかれるのも無理ないが、狙いのコは火曜日以降に。

月曜日に会った(無論キョウコ、ことりを除く)コは、無条件で永遠に覚めない夢の中へ……。注意。

CHECK! ナイスな会話で好感度上昇

相手にその気がなければ、デートなんてもってのほか。よって、土曜の告白の日までは、お目当てのコの元にできるだけ足を運び、また会話の途中に出る選択肢に対してよりよい答えを選ぶようにしよう。必ずや、彼女の好感を得られるはず。

常に相手を思いやる。時には嘘もあり。

マイなら、お手製パイを食べるとか。

CHECK! 決して負けられないナゾナゾ勝負

いくら女のコの好感を上げても、リリムに襲われては元も子もない。夜は必ず彼女の元へ行き、リリムが現れたら絶対勝負に勝とう(解答の一部参照)。ちなみに夜襲われるコは2人と決まっている。

問題	解答
動くたびに目が増えたり減ったりするものは何？	サイコロ
赤ちゃんが野球を見に行ったらどうなった？	泣いた
とんち問題。降参という長さの単位はどれ？	マイル
働く人を募集しています。さて何人募集してる？	9
忙しい職場にいてくれると助かる生物は何？	ヒトデ
世界の真ん中にいる虫はどれ？	カ
目的地を持たない旅行者が集まる都市はどこ？	アテネ
目が12個で耳と口が1つずつ。かけたりきったり。さてこれは何？	電話
トランプのババ抜きで絶対に勝てないのは誰？	アリババ
あつければあついほど、うすくなるものは何？	服
頭に鳥をのせている動物は何？	カモシカ
顔のまわりに耳だらけ。さてこれは何？	食パン
ある家族にブラジャーが送られてきた。さて誰宛？	父
王様が返事して出かけました。さて何しに出かけた？	ハイキング
大切に扱うのに、使う時壊すものは何？	卵
2つ食べるとお腹いっぱいになるものは何？	パン

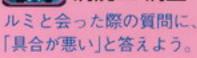
ワンポイント 恋愛対象になる13人それぞれとの出会いの場所

御崎キョウコ You&Me

篠原ありす 事務所

一文字つかさ 防衛軍宿舎前の道路

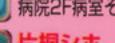
桜井ミユリ 病院2F病室

ルミと会った際の質問に、「具合が悪い」と答えよう。

模技さなえ レイカ邸

ミルク 病院内うさぎ小屋

水野ユキ 神用賀高校

佐々木ルミ 病院2F病室その1

片桐シホ 片桐邸

天野マイ アンパイズ

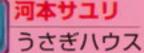
ミルキーパイ 火曜日以降の公会堂

火曜日以降、公会堂で出会える。ただし日中のみ。

河本サユリ うさぎハウス

セシル 教会

二ノ宮ことり You&Me前

CHECK！

リリムからの甘～い誘惑

勝負の前にリリムが質問を投げかけてくるが、答えは絶対に「許さない」。誘いにのると、目の前の女のコを眠らされてしまうぞ。

カワイイ容姿だが、本性は悪魔。だまされるな。

CHECK！

ことりちゃんを愛してる？

最終決戦直前にリリムが質問をしてくる。彼女を想うのなら「はい」だが、それ以外なら「いいえ」。前者を選ぶと彼女のEDになってしまうからだ。

例えこれまでことりに冷たくしていようとも、ここで「はい」を選べば彼女のエンディングに。

ワンポイント

最終決戦は…麻雀で勝負！？

通常、最終決戦はナゾナゾの強化版で行われるが、金曜日までキョウコ、ありす、つかさ、さなえ、みるく、ユキの6人をリリムから守りぬければ、自動的におなじみの麻雀に変わる。対戦中は彼女たちの様々な必殺技が炸裂するなど、かなり盛り上がるぞ。必見!!

1人でも欠けていると普段の勝負に毛が生えた程度だが……。

6人揃えばこの通り。そして、さらにリリムに勝利すれば……。

水曜同様、日中は女の子と～といった流れで進行する。また、上の写真のようなイベントなども。

キョウコの提案から、リリムを街から追い出すことになる。スーチーパイに変身し、最終決戦へ！

決戦を終えると突如キョウコに、告白を迫られる。なお告白できるのは眠りについていないコだけだ。

ワンポイント

覚えておくと便利！時間の経過の仕方

本作の流れは朝、昼、夕方、夜で構成されており女のコと出会うか会話することで移り変わる。つまり1日に触れ合えるのは最高3人というわけ(夜はリリムと勝負するため)。

朝にはうっすらとモヤがかかり、夕方は赤身を帯びた背景になる。

左のような会話画面に入ったときのみ時間が経過。よってキョウコなどは例外。

告白のうまくいったプレイヤーのみが楽しめる、デートの日。心ゆくまで、思う存分楽しもう！

デートモードは気軽に

デートした女のコによっては選択肢が表示されることもあるが、その後に影響が及ぶわけではない。気軽に、気ままに楽しもう。

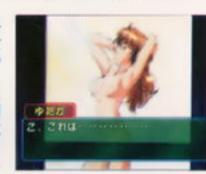
DISK2の「ミユリの部屋」でも同じようなことが可能。

SECRET

メインメニューに開発の"愛"あり

おなじみジャレコ作品のトップメニューの隠し要素。無論本作でも健在で、しかもさらに強力に！メニューでしばし何もせずに待ったり突拍子もない時刻にソフトを起動するなどしてみよう。

以上の事柄を考慮しながらやれば多くの女のコは容易に落とせる。だが、一部特別な条件が必要なことも……。次回は女のコごとの攻略をお届け！

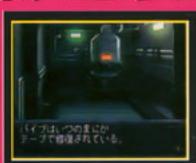
各女のコに用意されたムフフなイベントなどについても触れる予定。お楽しみに。

慟哭 そして…

●データイースト●発売中（2月26日発売）●6,800円●トラップアドベンチャー●18歳以上推奨●シャトルマウス対応

難解なトラップに挑戦、必要アイテムと解き方を伝授しよう

脱出作戦を始める前に

このゲームは、トラップを解いて進めていくゲームである。したがって、トラップを解くのに必要な「アイテム」を見つけ使わなければ先には進まないのだ。今回から始まる攻略はクリアを目標にしたフローチャートとトラップを解くヒントを紹介する。最短クリアをめざす人はチャートを、ヒントだけ知りたい人は各最初の文章をみてほしい。

■のイベントは解かなければ先に進めない「メインイベント」■のイベントは「サイドイベント」（番号のイベントの間に発生する）

何もないところにこそ重要なものがある

基本的には持ち歩ける物（電池、鍵）や、引き出しなど中に物が入る場所をクリックする。それだけでほとんどのアイテムは見つかるが、中には画面に映っていない隠れている場所にあることも。場所からアイテムを連想して探してみよう。

サイドイベントはどこで発生するのか？

サイドイベントを見つけたいなら、メインイベントの流れから外れたところに注目。例えば扉の鍵を見つけたら、閉まった扉からは外れた場所を探してみるといい。メインイベントを少し進めたら、廃屋を一周するくらいの気持ちで探そう。

廊下の突発イベントに備えて

部屋の中だけでなく、廊下でもたびたびイベントが起こる。ここでは突然イベントに突入してしまうことが多く、ときには部屋の前を通り過ぎただけで、そのイベントが発生してしまうこともある。廊下を歩く前にもこまめにセーブをとろう。

メイド部屋から脱出、そして死体発見まで

事故で気を失った主人公が、メイド部屋で目覚めたところから始まる。部屋から脱出した後、神田川、真理絵、桂、いつみと千砂（この順番で会うのが最短コース）と会うと、広い部屋で梨代と再会できる。しばらく梨代と行動するので、この時にいろいろな部屋を回ってみよう。特にメイド部屋と浴室では、梨代と一緒ならではのイベントが楽しめるのだ。またボイラー室のトラップは失敗すると、洗車場で梨代との思い出話が聞ける。ブルマの梨代は一見の価値ありだ。逆に成功した場合は、いつみと千砂のシャワーシーンが見られる場合もあるので、女の子の好みでアイテムを使い分けよう。

1. メイド部屋から脱出
2. 屋敷にいる人々を探す
3. 真理絵から屋敷の話を聞く
4. いつみが風呂に入りたいという
5. 開かずの間のドアを開ける
6. 弓矢の間で死体を見る
7. 洗車場の閉じたシャッターを確認
8. 広い部屋で死体の話をする

1 扉の鍵を探そう

部屋の鍵で扉を開ければこのトラップは終了。引き出し、タンスなど一通りの場所を探せばアイテムは見つかる。取る順番に注意しよう。鍵があるのは、懐中電灯が必要な場所。この部屋で暗い場所はといえば…。

時には同じ場所を繰り返し調べることも必要だ。ちなみにここでは、アイテムは手に入らないが、調べておきたい場所がいくつかある。蛇口、スイッチはとりあえず動かしておこう。どんな反応があるだろうか？

●必要アイテム
懐中電灯
電池・鍵01

3～4 手を汚さずにガムを取るには

洗車場の奥の部屋から戻ると、ガムを踏んだいつみがいる。このイベントは始まる前に必要アイテムを取っていないと失敗になってしまう。洗車場の中をよく調べてから、奥の部屋に移動すること。見えない場所をよく調べてみよう。

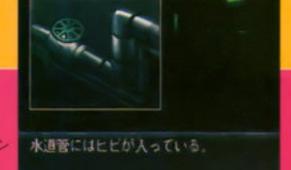
ガムを取る前に、いつみの体を観察。梨代に怒られない程度にね。

●必要アイテム：棒

4 「お風呂に入りたい！」いつみの願いを叶えるために

ボイラー室

ここはボイラーを直して点火するのが目的。元栓の周辺を調べて、水を通さないアイテムを選んで使おう。

●必要アイテム
タオル・ガムテープ

脱衣所

浴室の割れたガラスを直すには、どちらを選んでも成功。しかし、覗きをするのに適しているのはどちらかな？

●必要アイテム
タオル・鏡

5 開かずの間を開けよう

ドアノブに付いた、接着剤を落としてドアを開ける。まず溶剤がどこにあったかを思い出そう。固まったフタはお湯で暖めれば開くぞ。

●必要アイテム：溶剤

見覚えのある少女の写真が……謎が深まる

応接間へ続く廊下の扉を開けると、同じようにこの廃屋へ迷い込んだというノーマと子鈴に会う。シャッターの鍵を探し、洗車場へ向かった子鈴を追っていくと、子鈴が油をこぼすイベントになる。これを解決した後は、応接間から奥の部屋を探索しよう。応接間では子鈴の着替えが、さらに2階の賞状部屋では、見覚えのある少女の写真が見られる。

- 9 応接間へ続くドアを開ける
- 10 ノーマと子鈴に出会う
- 11 子鈴が服に油をこぼす
- 12 賞状部屋で少女写真を発見
- 13 広い部屋でクローゼットを開ける

11 取れない油シミをどうするか？

服にかかった油シミは洗ったくらいでは落ちそうにない。そこで着替えを探すことに。今までみた部屋に服はなかったか思い出してみよう。着替えを渡すと、子鈴は着替えるために応接室へ。当然、覗きたいところだが部屋には鍵がかかっている。鍵を開けてしまうと、相手にも自分の姿を見られてしまう。ここは、扉にある「ある穴」を使って、こっそり覗いてしまおう。

●必要アイテム
メイド服・鍵03

12 頑丈に閉じられたクローゼットの中は？

縄で閉じられているクローゼットの扉は刃物を使って切断しよう。問題は中の金庫だ。これは保証書に書かれた開け方を調べるのが得策。通常、保証書がある場所はどこか？　例えば品物が入っているような箱。倉庫らしき部屋を探してみよう。

金庫は開け方の手がかりを見なければ、開けることができない。金庫自体は左右のボタンを決められた回数だけ押すと、開くという簡単な仕組みになっている。

●必要アイテム：カッター

ノーマ、子鈴とようやく打ち解け……

エレベーターへ続く廊下の鍵を開けると、子鈴が着替え終わり、部屋から出てくる。いつみから取ってほしいと頼まれた紙袋は扉を開ける前に拾ってあげること。そして千砂と神田川の対決を見た後、洗車場にノーマ、応接間に神田川がいるので一緒に行動したいほうを選ぼう。どちらも断った場合は広い部屋で子鈴と過ごすことになる。この時、ノーマと25度のパネル、子鈴と15パズルを解くことができる。彼らと別れた後は、しばらく姿を見ない真理絵、梨代の様子見に行こう。

- 14 エレベーターに続くドアを開ける
- 15 廊下で千砂vs神田川
- 16 ノーマ、神田川、子鈴のいずれかと行動する
- 17 洗車場で梨代と桂の話を聞く

12～14 床下に落ちた紙袋を拾うには

袋を拾うには、釣り上げるか、引き寄せるか2つの方法がある。どちらも成功するが、取った後のいつみと千砂の反応が変わるので、よく考えて選ぼう。

●必要アイテム：ガムつき棒・つり針と糸

紙袋を拾った後、いつみと千砂に小さなアクシデントが……。廊下の扉を開く前に他の場所を歩き回ってみよう。

16 パズルを解いていいとこ見せたい

ここで応接間や広い部屋に行くとパズルがある。ここで無理に解く必要はないが、誰かと行動しているときに解くと通常とは違うシーンが見られるので、挑戦してみよう。

25度のパネル

応接間にあるパネル。ある法則にしたがって4つの数字を2回入力しよう。ヒントは「25度」。そして「ボタンの数字自体には意味がない」という2点だ。

15パズル

広い部屋にあるパズル。パネルをスライドさせて、絵を完成させる。元の絵は、部屋に飾ってあるので覚えてから始めよう。完成するとある言葉が出てくる。

溝にはまった千砂、ここで彼女を助けないと……

いつみからプレゼントされたリボンを付けている千砂。そんな小さな幸せの後に突然アクシデントが起こる。洗車場の奥の部屋で、溝に足を挟んで動けなくなってしまうのだ。千砂から離れて救出に必要なアイテムを探しに行くこともできるが、手渡された鍵を使って移動することだけはやめたほうがいいぞ。

- 18 応接間で千砂がリボンを付ける
- 19 洗車場で千砂が溝にはまる

18 分厚い鉄板は何で外すか？

足にはまった鉄板を外すのは人間の力では無理。この部屋にある「機械」を使いたいところだが…。まずは電源を通す方法を考えよう。

切れたヒューズを直す方法は？　彼女の持ち物が意外な代用品になる。

●必要アイテム
電動ドライバー
ヘアピン
ドライバー

生死イベントとは？

床に付いた血糊、腐乱した死体。危険に満ちた廃屋の中で探索を続ける主人公はたびたび死の危険にさらされる。同じように、少女たちも何者かに狙われているのだ。彼女たちが死んでもゲームオーバーにはならないが、できるだけ助けてあげたいのが心情。全員救出を目指せ。

街

●チュンソフト●発売中●5,800円(2枚組)●サウンドノベル

3日目前半まで攻略、牛・馬はクライマックス近し!!

クックックッ、今週は3日目前半までを攻略するノデ。「つづく」の先がどうしても読めないキミは、すでに読み終えたシナリオのTIPをチェックしてみるといいノデ。そうそう、ピンクのしおりを見つけているかもしれないネエ。

飛沢陽平 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
43	PM00:30	誘拐犯に間違えられる	？？ ?M??:??

夜泣きする優作をあやすユキの姿に、母親の姿を見た陽平。翌朝は美奈子からの電話で目を覚まし、デートの約束をしたのはいいが、ユキが優作を置いたまま外出しているのを知らなかった！ 慣れない育児に悪戦苦闘、しかもデートの時間が刻々と迫り、仕方なく優作を抱いで外出するのだが……。

「親子3人、川の字で寝てみたかった」とユキ。

バッドエンドNo.43 陽平、誘拐犯に！

実はこの直前、道端に落ちていたケーキに心当たりがあって立ち止まり、そこで職務質問されたワケ。このケーキ、持ち主の女の子と誰かがぶつかって、ここで落としたもの。その「誰か」の行き先を変えてやればOK。

篠田正志 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
57	PM06:20	白峰組に襲われる	？？ ?M??:??

最後の脅迫相手は、白峰組組長の白峰忠道。何とか水曜日に好かれようと頑張るのだが、「素人になめられてたまるか」と、逆に脅されて帰されてしまう。

彼らを脅すには、このぐらいのネタではダメなのだ。もっと強力で震え上がるようなネタでなければ。果たして正志、ヤクザの親分を脅迫できるか？

チンピラに囲まれてしまう。任務は完了できるのか？

バッドエンドNo.57 正志、絶体絶命！

日曜日に助けを求めるが、テレカの度数が切れてしまって白峰組に囲まれてしまう。実はここで正志が使ったテレカは拾ったもので、誰かが捨てなければ助かったに違いない。テレカを捨てたのは誰？

雨宮桂馬 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
45	PM01:40	桂馬、左遷！	？？ ?M??:??

夜遅くに喫茶シルベールに足を運んだ桂馬。そこにある伝説のゲーム「ネプチューン・ウォー」で盛り上がった学生時代の思い出を、店のマスターと語る。

翌日、犯人から新たな爆弾予告。なんと、その「ネプチューン・ウォー」に爆弾が仕掛けられていることが判明！ シルベールに走る桂馬、間に合うか？

暗号を必死に解読する桂馬。時間がないぞ、急げ！

バッドエンドNo.45 桂馬左遷！

一般人を巻き込んでしまい、勝手に捜査を進めたという理由から左遷。この事件に関わった一般人は、たまたまそこにふらりと立ち寄った。爆弾の分解に成功するなど、かなりその手の知識のある人物らしいが……？

市川文靖 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
48	PM02:00	催眠術にかかる	？？ ?M??:??

駄作を送りつけられた木嵐プロデューサー、さすがに激怒。

つづく

●PM02:00　ハチ公前
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック！

最高傑作となるはずだった短編も、やはり消滅していた。赤外線カメラには一体何が写っているのだろうか？

バッドエンドNo.48 催眠術に……！

写真現像を依頼していた市川だが、DPEショップは偶然にも美子のアルバイト先であった。ここである男の怪しい催眠術にかかってしまい、バッドエンド。ここは、催眠術男が店に来るのを阻止すればOK。さて、その男とは？

牛尾政美 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
53	PM03:10	キャベツ男になる	? ? ?M??:??
54	PM03:10	キャベツ売りになる	? ? ?M??:??

今日もロケ隊を隠れ蓑にして警察の捜査を逃れるが、やはり疑いをかけられた高峰綾のことが気になる。撮影の空き時間を使って、綾のところに向かい、そして三次と偶然に会う。自分の無実を証明するには三次を自白させるしかない。三次に取引を迫る牛尾だが……。

つづく

●PM 00:00 綾と会う
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック!

バッドエンドNo.53 キャベツ男になる

三次と別れた牛尾は、突然妙な格好の少女に声をかけられ、「キャベツ教」という団体に入会することになってしまう。そこですっかり洗脳されて……。
偶然少女に会ってしまったことが、牛尾の運命を変えた。彼女に会う直前の、牛尾の歩き出す方向に鍵がある。この少女の画面になったらYボタンで巻き戻し、別の選択肢を選べばOKだ。でもこのバッドエンドはかなり笑えるので、一度は見ておくといいだろう。

バッドエンドNo.54 キャベツ売りになる

向かう方向が間違っていなくても、やはりキャベツ教の少女に会ってしまうことがある。これは、会うべき人物と会えなかったから。ちょうど同時刻の会うべき人物の行動をチェックしよう。その人物は、言わなくてもわかるよね?
ちなみにこのバッドエンド、一見するとNo.53と同じ様だが、実は最後のオチが微妙に異なる。これまた笑えるので一見の価値アリだ。

細井美子 3日目

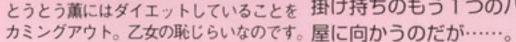
バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
49	PM02:00	催眠術にかかる	? ? ?M??:??

とうとう薫にはダイエットしていることをカミングアウト。乙女の恥じらいなのです。

つづく

●PM02:00 カメラ屋
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック!

今日もつらいダイエット。なぜか美子は、木曜日や月曜日といった七曜会のメンバーと会うことが多い。空腹と戦いながらも、掛け持ちのもう1つのバイトであるカメラ屋に向かうのだが……。

バッドエンドNo.49 美子も催眠術に!!

催眠術男は、街で出会った友人を助けるために写真屋に入ってきた。この友人と出会わないためには、その前に会う見知らぬ男とひともんちゃく起こさなければならないらしいが……。

馬部甚太郎 3日目

バッドエンド

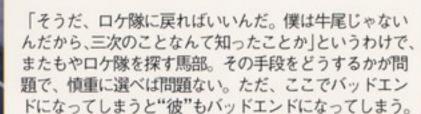
No.	発生時刻	内 容	原 因
51	PM03:10	タクシー事故	? ? ?M??:??
52	PM03:10	ロケバス事故	? ? ?M??:??

ロケ隊合流を試みるが、寸前のところでうまくいかない馬部。しかも白峰組の大松にも見つかってしまい、またもや牛尾を演じることに。白峰組長と対峙するシーンは、三流役者の一世一代の大芝居!

つづく

●PM00:00 ホテル後
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック!
●PM02:00 大松と会う
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック!

バッドエンドNo.51 タクシー事故 52 ロケバス事故

「そうだ、ロケ隊に戻ればいいんだ。僕は牛尾じゃないんだから、三次のことなんて知ったことか」というわけで、またもやロケ隊を探す馬部。その手段をどうするかが問題で、慎重に選べば問題ない。ただ、ここでバッドエンドになってしまうと"彼"もバッドエンドになってしまう。

高峰隆士 3日目

バッドエンド

No.	発生時刻	内 容	原 因
44	PM01:30	警視総監を殴る	? ? ?M??:??

伍長曰く、ホームレスは一番の美食家だとか。隆士を軍人と見抜いたのはさすが。

つづく

●PM00:30 公園
↑関係ありそうな人物のTIPをチェック!

公園でホームレス狩りをする青ムシたちを発見し、怒りの制裁を加える隆士。その後、ホームレスの伍長と、その礼の盃を交わす。
自分の場所を見つけるべく、今日も渋谷をさまよう。

バッドエンドNo.44 警視総監を殴る!

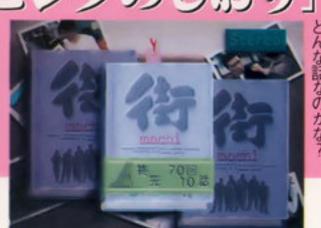
ふとしたことから、警視総監の表彰を受けることになった隆士。しかしその時、彼の中で何かが暴れ出し……?なぜ隆士は表彰される原因となった場所に行ってしまったのかを考えよう。彼は空腹も制御できるはずだ。

今回も恒例、「ピンクのしおり」

今回も、サウンドノベルシリーズ伝統のピンクのしおりが存在するらしい。8人の主人公のシナリオ全てを読み終えると現れるものは一体何か?

やはり今回もピンクのしおりが?一体どんな話なのかな?

サタマガ 街 特別企画

あの人のこと、教えて！

本当にお待たせしました！ リクエスト数No.1、雨宮桂馬役のあらい正和さんがついに登場！ メイクをとった素顔は予想以上にイイ男でした。そして女性は陽平の彼女、秋葉美奈子役の関さちよチャン。17歳の現役女子高生ということで、またもやインタビュアーは舞い上がり状態(笑)。そして来週は、大人気の高峰隆士が登場！

――撮影の雰囲気はいかがでした？

あらい　とにかく楽しかったですね。ゲームセンターのシーンが多かったので、空き時間は「これも仕事だ」と理由をつけて、もうゲーム三昧(笑)。みんなと「バーチャファイター」などで盛り上がりました。

――苦労したシーンは？

あらい　池に落ちるところは大変でしたね。11月で寒かったというのもありますし、掃除してなくてヘドロ状態だったんですよ。始めは掃除すると聞いていたのでOKしたんですけど、時間がないからこのまま入ってくれって言われて(笑)。それでハラをくくって入ったら、今度はその格好でかなり待たされて。濡れるのはいいですけど、そのまま待たされたのは辛かったですね。「文句言いなよ」と周りに言われたりもしましたけど、せっかくいいムードで撮影しているのに僕一人そんなワガママは言えないですからね。

――ゲーム中、ゴロイチに殴られるシーンが多いんですが？

あらい　あれは本当に殴られました。あの方は体育会系で、普段から鍛えていらっしゃるんですよ(笑)。撮影中、ちょっと時間が空くとスポーツジムに行ってましたからね。またそれが、いいところにピンポイントで当たるんですよ(笑)。しかも違うパターンで2回、3回来ますから、ちょっと記憶とびますよね（笑)。

――いくら仕事とは言え、あの服装に関して抵抗はなかったですか？

あらい　撮影中、休憩時間とかありますよね。「着替えたほうがいいんじゃないの」って周りのスタッフに言われたんですけど、僕はわざと桂馬の格好で食事などに行ってましたよ。そのほうが、一般の方に印象に残るじゃないですか。「ああ、あのゲームのキャラだったんだ」って。僕はゲームはそんなにやらないし毎日コーヒー牛乳も飲みませんけど(笑)、本質的には桂馬に近いと思っています。

――普段ゲームはプレイしますか？

あらい　ええ、実は「バーチャファイター」をやりたくてサターンを買ったんですが、普段はあまりやらないですね。休日は、本読んでいるか音楽を聴いているかです。

――そうすると趣味は？

あらい　スポーツが好きですね。去年、サーフィン、テニス、スキーを初めて経験したんですよ。アウトドア派のところは、桂馬と逆ですね。

――今後の仕事は？

あらい　時代劇が多ので、今年は現代劇にトライしていきたいですね。これからも頑張ります。

プロフィール

名前　あらい正和(あらいまさかず)
生年月日　1970年6月22日
血液型　O型
出身地　東京都
サイズ　身長175cm、体重61kg
特技　剣道、ボクシング、バレーボール
<芸歴>
テレビ　「はいすくーる落書2」(TBS)
「代表取締役刑事」(テレビ朝日)
「銭形平次」(フジテレビ)
「暴れん坊将軍」(テレビ朝日)
「オ・ト・ナにして」(テレビ朝日)
「女優X」(TBS) 他多数
CM　ローソン、JR東日本、ボブソン、森永チュッパチャプス、オートバックス　他多数
<レターの宛先>
〒150-0012　東京都渋谷区広尾4-1-13 K-503号　Aプロジェクト(株)

読者からのおたより

●おっちょこちょいかと思えばやるときゃやる、カッコ良さがいいです（大阪府・魔輝）●桂馬の笑顔を見ると、ホッとします(静岡県・枝村美保）●「熱血・正義・オタク(笑)」というところが、私の好み（兵庫県・青木尚美）他多数のリクエスト感謝。

「最初、メガネをかけないほうが顔が出せるからそのほうがいいだろって言われたんですけど、この役はかけたほうがいいですって自分からかけました。コーヒー牛乳は撮影だから飲まなくてもいいんですけど、気合いが入ってくると飲んじゃって。もともとコーヒーが好きで朝昼晩と飲んでいたんですが、さすがに撮影中は朝からコーヒーは飲めなかったですね」とも。

あらい正和 雨宮桂馬役

「趣味はちょっと違うけれど、僕と桂馬は本質的に似ている」

「渋谷は大スキ！　プライベートでもよく遊びにいったり、買い物してます」

関さちよ　秋葉美奈子役

──撮影時、高校生だったんですね？
関　ええ、ですけど4月からは大学生になります。撮影は主に学校帰りだったので、制服のまま直行して着替えて。ゲーム中に出てくる制服と似ていましたね。
──撮影はどうでした？
関　本当に渋谷の街で撮影してたじゃないですか。仲のいい友達にたまたま会ってヤジとばされたり、楽しかったですね。渋谷はもともと好きですので、よく遊びに行くんです。買い物してたりすると、「ああ、この喫茶店でロケやったなぁ」って今でも思い出すんです。
──お嬢様という役柄でしたが？
関　はじめは緊張しましたね。動きのあるシーンも撮るのかなと思って、いろいろと上品な素振りを研究したりもしましたんですけど、結局写真だけでしたね(笑)。
──ウエディングドレスはどうでした？
関　もう、うれしかったです。しかも相手が仲田さん（陽平）ということで、かっこよくてバッチリ(笑)。ですけど、一番苦労したシーンでもあるんです。ウェディングドレスって、歩きにくいんですよ。しかもバージンロードを歩くところはムービーでしたので、難しかったですね。ちなみに、宮下公園のシーンも合成じゃなくて本当に着てます。
──街はプレイしていますか？
関　今2日目なんですけど、そこまでで1週間以上かかっちゃって。面白いけど「つづく」の先を読むのが難しいですね。あと、ケーキに目がなくて(笑)、美子のシナリオがいいなあと思いました。
──普段ゲームは？
関　普段はあまりゲームをやらないんですけど、友達の家で「バイオハザード」とかはプレイしてました。今は「桃太郎道中記」をやってます。あと、美少女モノもプレイしてみたいですね(笑)。
──ゲーセンとかはどうですか？
関　プリクラは、もう撮ってないですね。「ぷよぷよ」や「テトリス」をやったりします。格闘モノは苦手なんですけど、強い友達と勝負して適当に押していたら勝ったことがあって(笑)、以来ハマってます。
──趣味は？
関　母がお琴やっていたんで、私も始めようと思って。あと、散歩が好きなんです。渋谷とか表参道とか、よく歩いています。他には、絶叫マシンが大好きなので、世界の遊園地巡りとかスカイダイビングとかやってみたいですね。
──スポーツなどはどうですか？
関　今はフィギュアスケートがやりたくて。スポーツは好きなんですけど、トロイんです。バドミントンとか好きなんですけど、気が付くと自分の頭の上に羽根があったりして(笑)。
──今後の活動については？
関　布施博さんと一緒に「ろうきん」のCMに出ているんですけど、4月から流れる新しいバージョンがカッコイイんです。オーストラリアでロケしてきましたので、ぜひチェックしてください。今後はインパクトのある役、そしていろいろなキャラを演じてみたいですね。今回はお嬢様だったから、次はイジメ役、みたいな(笑)。

まだデビューして間もないということで、初々しさが残るさちよチャンでした。みんな手紙出そうぜ！

読者からのおたより

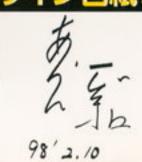
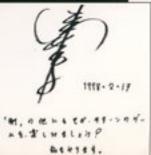
●美奈子役の方って、テレビやCMなどで見たことあると思うのですが、僕の勘違いでしょうか？　結構タイプなので(愛知県・SEAL)
●お嬢様という雰囲気がピッタリで、女性キャラの中では一番のお気に入り（松戸市・萬十屋紋珠郎）●美奈子って、なにげに胸が大きくないですか？（岐阜県・穂積ケン）コラコラ、どこを見ている！

プロフィール

名前　関さちよ(せきさちよ)
生年月日　1980年3月14日
血液型　O型
出身地　東京都品川
サイズ　身長164cm、B/88、W/63、H/90
趣味　散歩
<芸歴>
グラビア　96年8月　アクションヤング
97年7月　ヤングマガジン
97年10月　週刊プレイボーイ
97年12月　ポパイ
CF　ろうきん(ポスター、TV)、日本マテリアル、コニカ 他
※コニカのTVCMは、西田ひかる共演の相撲編。「松井先輩」というセリフを発している子だ。そしてWPBのグラビアでは、ビキニの水着を披露。バックナンバー探せ！
<レターの宛先>
〒107-0062　東京都港区南青山2-27-11
(株)アクターズプロモーション

おたより募集！

このコーナーでは、みなさんからのおハガキをお待ちしております。「街」に出演している俳優さんの詳しいプロフィールを知りたい方は、役名とどこが気に入ったのかをハガキに書いて送ってください。抽選で、リクエストをいただいた俳優さんのサイン色紙をプレゼントさせていただきます。<宛先>〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「街・あの人のこと教えて」係まで。

知りたいあの人のこと、サタマガが調べます！

速攻生徒会

●バンプレスト●発売中（1月29日発売）●6,800円●対戦格闘●全年齢推奨

種類のピンポイント攻略から、隠しキャラの技表&対戦攻略まで一挙公開

基本的なシステムをバッチリ見直してから、全キャラクター中でもトップクラスの性能を誇る「柴田明夫」と「裏切りの本多」を中心に攻略していく。相手をほぼ即死状態にしてしまう過激な連続技と、勝つための戦術をここで勉強！

基本は防御　まずは攻撃の属性を覚えよう

ガード不能技といわれる特殊技以外は、ジャンプガード、立ちガード、しゃがみガードのいずれかで防ぐことができる。しかし、必殺技をガードした場合は、少量だが体力を削られてしまうことを覚えておこう。またキャラによっては、しゃがみ状態で避けることができる技もある。

上段技
基本的にしゃがんで避けることのできる技。キャラクターが小さい方が有利。

中段技
しゃがみガードができない技。ジャンプ攻撃が代表的な中段攻撃。数は少ない。

下段技
立ちガードができない技。実戦で使用される場面は限りなく多い。

ダウン後の起き上がりで試合の流れを変える

相手の強烈な攻撃でダウンを奪われた後、その場、前転、後転といった、3種類の起き上がりパターンのコントロールをマスターしよう。相手との間合いを広げたり、攻めてくる相手のタイミングをずらすなど、使い勝手も上々。起き上がり技に頼れないキャラクターは特に重要だ。

その場起き

方向キーを入力しなければその場で起き上がることができる。後の選択肢も豊富。

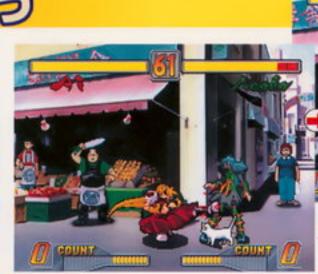
前転起き

相手に近寄ってプレッシャーをかけたり、場所によっては裏に回り込める。

後転起き
相手との間合いを遠ざけ、より安全な状態で起き上がるにはこれがオススメ！

ソニックコンボで相手をたたみ込もう

右の表通りコマンドを入力し、すべてのタイミングと技の発生時間がかみ合えば、通常技とダッシュ攻撃をソニックコンボとして成立させることができる。ダッシュ技から通常技に目押しで技をつなげ、むりやり連続技にすることができる技もある。

ソニックコンボは、技を出したあとの硬直時間を狙うが、立ちガードできない下段技から入るのがベストだろう。

相手を浮かせたあとに、ソニックコンボを決めることもできる。しかし、地上ほどの多端コンボは狙えない。

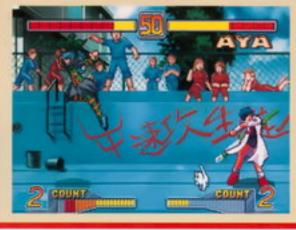
キャンセル必殺技で大ダメージを狙え！

対戦中に使用される大半の必殺技は、鉄腕必殺技でキャンセルをかけることができる。また、鉄腕必殺技も、鉄腕必殺技でキャンセルすることが可能。だが、必殺技キャンセルといったコンボ技は、技に補正がかかりやすく、うまく組み合わせなければ大ダメージは狙えない。

技がつながらず、連続技にならなくてもキャンセルはかかる。

ダメージ値も高く、多端ヒットする鉄腕必殺技もある。キャラの特権だ。

キャンセルかけて逃げ!?

移動する必殺技があるキャラクター限定。相手を翻弄するのに使え、体力がない時の切り札に？

ようするに逃げなのだが、硬直時間をキャンセルしてスキを小さくし、画面内を動き回ってやろう。着地点がばれるとダメ。

宇宙一の強さは伊達じゃない!! 柴田 明夫

相手からダウンを奪うのが基本

技の発生が遅く、先手を取られがちなキャラクター。波動爆雷を相手の足元に狙って出し、ヒットしたら波動崩拳を合わせる形にしていこう。接近戦を挑む場合は、出が早いしゃがみ小パンチや、立ち小パンチからソニックコンボを始動させて攻めるのがいい。また、ダッシュ小パンチから立ち小パンチとしゃがみ小パンチがつながるのもポイントだ。中段攻撃（中キック）から下段攻撃へのコンビネーションは、連続ヒットはしないものの見切りがたい。ソニックコンボにからめて使おう。

対空兵器

技の出が遅く、対空兵器に乏しい宇宙番長は、波動崩拳と波動爆雷を対空兵器として使っていく。やる気ゲージが溜まっている場合は、波動爆雷の代わりに波動激砲を代用してもOK。ダメージもアップするぞ。

遠距離対空は本多爆雷が良い。しかし、タイミングが難しい。

波動崩拳（小）を根元で当てるようにして使う。威力もピカイチだ。

この技をこう使え

波動崩拳の小はスキが小さく、追い打ち以外にも使用頻度が高い。波動爆雷は、技のモーションが見えず、とっさに出されると避けづらいので、牽制として使用できる。反射レーザー砲は、非常にヒットさせづらいが、当たりさえすれば連続技を決め放題。波動激砲だろうが入るぞ。

波動崩拳	⬇↘➡+P
波動爆雷	⬇↙⬅+P
波動激砲	⬇↘➡+PP
反射レーザー砲	⬇↙⬅+PP

■これを決めれば大逆転!! 「連続技」

反射レーザー砲→ジャンプ大キック×３→ダッシュ小パンチ→立ち小パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→しゃがみ大パンチ→立ち大キック

画面端限定技。また実戦ではきめづらいのが難点。ジャンプ大キックは2発目から垂直ジャンプに切り替える。合計28ヒットの極悪コンボだ！

比類なき強さ！ 最強の女子高生見参!! 裏切りの本多 愛

本多愛よりもさらにパワーUP

本多フレイム、メガ本多対空ダイブ、本多乱舞が使えない代わりに、飛び道具が使えるようになった。また、全通常技と全ダッシュ技にキャンセルがかかるようになったのもポイント。基本的にしゃがみ小キックからのソニックコンボを狙い、距離が離れたら隙の小さいダッシュ攻撃（中キック）止めでごり押しし、プレッシャーをかけていこう。

さらに、戦闘中にやる気ゲージが溜まりやすく、鉄腕必殺技をフルに使った戦いも思いのままだ。全キャラ中最強の座も夢じゃない。

ガード不能を決めるために

本多人工飛び道具から狙ったり、メガ本多対空にキャンセルをかけるのが強い。しかし、ダウン後に狙うのは成功率が低い。相手がプレッシャーを感じ、動きがぎこちなくなってきたら狙うチャンスだ。連発も可。

人工飛び道具は攻めの基本。弧を描くのでジャンプも潰せる。

ダッシュ（中）キックでプレッシャーをかけるのもポイント。

この技をこう使え

本多対空（小）からの連続技や、1画面で2個まで出せる本多人工飛び道具は凶悪なまでに強い。鉄腕必殺技が多いのも特徴。ガード不能技の本多ポチっとなは、相手の近くで使うと自分もダメージを受ける。

本多連打	P連打
本多対空	➡⬇↘+P
本多人工飛び道具	⬇↘➡+K
メガ本多対空	➡⬇↘+PP
メガ本多ダイブ	空中で ➡⬇↘+PP
本多鉄球	⬇↘➡+KK
本多ポチットな	➡⬇↘+KK

■これを決めれば大逆転!! 「連続技」

ジャンプ大キック→立ち小パンチ→立ち小キック→立ち中パンチ→立ち中キック→立ち大パンチ→本多対空（小）→立ち小パンチ→しゃがみ大パンチ→本多対空（大）

やる気ゲージが0でも出せる。また、画面端限定コンボ。本多対空（小）からの技を変えれば、ビギナー向けの簡単コンボに早変わりする。

※）技表内の■色……必殺技 ■色……鉄腕必殺技

ステラアサルトSS

●シムス●発売中（2月26日発売）●3Dシューティング●5,800円●2人協力プレイ可能●全年齢推奨

戦闘機別の空戦方法とステージ10までの任務内容を紹介！

この「ステラアサルトSS」をプレイしていくうえで重要なのは、これから紹介する自機の空戦方法や、各面の任務内容を理解する、といったこと以外にも、もっと基本的な問題がある。それは敵や障害物に体当たりをしないということだ。体当たりは受けるダメージ量も多く、場合によってはこの衝撃で自機の方位を見失い、再度敵にぶつかることもある。いくら戦法や任務を理解していても、これではまともに戦えないので、このことはしっかり頭に入れておこう。

実は共に戦う味方戦闘機にも、当たり判定がある。こちらにも注意すること。

アサルトフィールドの有効活用法

自機フェザーⅠに装備された強力な防御手段にもかかわらず、実際のプレイ中では、ほとんど使うことがないと思われるアサルトフィールド。しかし、この装備をキチンと使いこなせば、自機の生存確率は使わない場合と比べてはるかにUPすることは間違いない。ここではそのアサルトフィールドの、有効活用法の一例を紹介しよう。

弾を大量に吐き出す敵と対峙する時、動き回って避けるのも手だが、素直に防御も良い方法。

大型の敵の影側にきた場合は、フィールドを張ることで視界を良くして、衝突を防げるぞ。

フェザーⅠタイプ A

このフェザーⅠタイプAは、攻撃的なプレイを行う上級者向けの機体となっている。主力兵装は２種類とも敵との距離が近いほど攻撃力を増し、逆に敵弾を撃ち落とせないという特徴を持つ。敵弾を避けるために自機のスピードを一定以上に保ちながら、照準内に入った敵を一撃離脱で破壊していく、といった戦い方がこの機体の基本的な戦法だ。

対戦闘機

対戦闘機戦では、よほどのことがない限りパワーバルカンは役に立たないので、敵機にはホーミングレイで戦うことになる。なお両方の武器ともエネルギーの消費は少ないので、連射が効くぞ。

対艦船

大型の敵を倒す際には、正面からの撃ち合いは非常に危険。高速で何度もすれ違うようにしながら、弾を叩き込んでいくようにしたい。時間はかかるが、これが一番確実な方法だ。

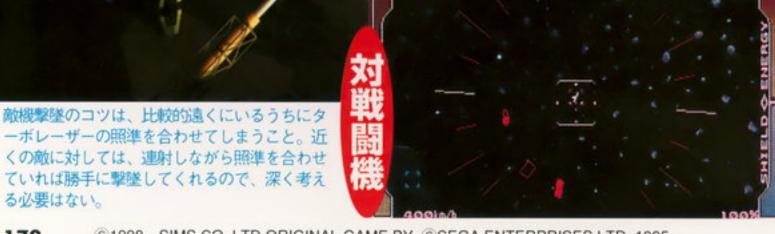
フェザーⅠタイプ B

強力なターボレーザーを持ち、攻守共にすぐれた機体であるこのタイプBは、初心者向けであると同時に、上級者が使えばクリアが非常に楽な機体でもある。このターボレーザーは、敵弾を撃ち落とせ、しかも当たり判定が大きいので、敵戦艦を正面に撃ち合っても引けを取らないのだ。唯一の欠点であるエネルギー消費量の多さを克服できれば、非常に強力な機体となる。

対戦闘機

敵機撃墜のコツは、比較的遠くにいるうちにターボレーザーの照準を合わせてしまうこと。近くの敵に対しては、連射しながら照準を合わせていれば勝手に撃墜してくれるので、深く考える必要はない。

対艦船

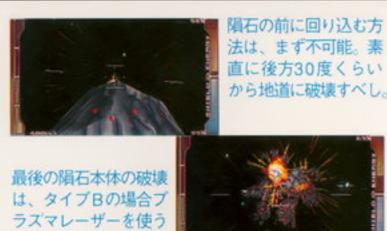
頑丈な敵には正面からターボレーザーを連射しつつ、敵弾の隙を見てのプラズマランチャーが有効だ。この時は、画面外からの敵機と、あまり無理をして敵艦に特攻をしないことだけ注意をしておくべき。

STAGE 1 ── 敵前線基地をスキャンし、その後来襲する敵機を全滅させる

最初の面だけあり、その任務は操作感覚を覚えるための照準合わせといった簡単なもの。これが終わればボイスイベント後に敵機が多数現れるが、この敵機登場シーンでは自機を動かさずに弾を連射しているだけで、そのほとんどをあっという間に撃墜してしまい、敵機との実質的な戦闘はなきに等しい。数機は残るが、倒すのに苦労はしないはずだ。

最初の照準合わせでは、その状態を一定時間維持しなければならないので注意したい。

この敵機登場時では、タイプBで9割、タイプAでも半数以上は連射で撃墜できるはず。

STAGE 2 ── 隕石の推進器破壊後、敵機を全滅させ、さらに隕石本体を破壊する

この面では立て続けに3種類の任務をこなすのだが、問題になるのは最初の隕石推進部破壊だけだろう。この隕石には前部と後部に4つずつ、計8つの推進部があり、後部は簡単に破壊できるが、前部の物は隕石にそって近づかねばならず、慣れないうちは体当たりする可能性が高い。隕石の動きに自機の動きを合わせ、照準を細かく動かしていくように。

隕石の前に回り込む方法は、まず不可能。素直に後方30度くらいから地道に破壊すべし。

最後の隕石本体の破壊は、タイプBの場合プラズマレーザーを使うととても楽に終わる。

STAGE 3 ── 敵大型戦艦の撃沈

ここでは初めて大型の敵艦が登場。今までのザコとは耐久度が桁違いなので、注意して対峙したい。が、この目標となる敵艦は攻撃をしてこないので、実は弱かったりする。なお、この面での攻撃目標は、赤い照準で表示される敵1隻で、残りの敵は攻撃する必要はない。腕に自信があるか、それとも純粋に敵を全滅させたい人だけチャレンジしよう。

目標以外の敵艦は攻撃能力を持っているので、無理をして沈めることはないだろう。

敵戦闘機はいくら撃墜しても、戦艦が存在している限りいくらでも出てくるのだ。

STAGE 4 ── 敵隕石調達拠点付近の全滅

この面の目的は敵全滅なので、迷うことはない。隕石運搬船、戦艦、戦闘機のすべてを倒せばステージクリアだ。唯一の問題はエリア内に複数浮かんでいる隕石。その衝突にだけ注意していれば、そう難しくはないと思われる。

この隕石運搬船を破壊しても、隕石は破壊されずに残ってしまう。

STAGE 5 ── 敵戦艦を5隻撃沈後、敵前線基地を破壊する

この5面では、まず戦艦5隻を沈めたあと、天井と床の間隔が狭い遮蔽空間で敵の基地と戦うことになる。ここでは自機の上下運動に制限が生じているため、敵弾を避けにくく、しかもこの基地から発射される弾数は、今までのものとは比べ物にならないほど多い。前半の対戦艦戦でいかにダメージを少なくするのかが、クリアのカギを握ることになるだろう。

ここの戦艦との戦いで苦労するようでは、次の敵基地破壊など、到底無理というものだ。

対基地戦では、周りの砲台を先に破壊して、弾幕を少なくしてから中心部に挑もう。

STAGE 6 ── 味方太陽調査船の防衛（敵戦闘機の撃退）

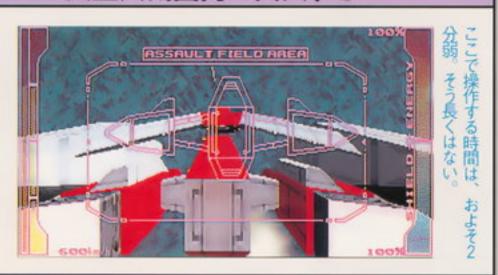
一応任務内容は調査船の防衛となっているが、実際のところは敵戦闘機の撃退が、この面の目的だ。ここに現れる敵機は、一定時間戦闘を行うと自動的に退却していくので、そう無理な戦いをすることはない。もし間違って調査船に向かって銃撃をしても、やられ判定はないので安心してよいが、自機との当たり判定はちゃんと存在するので要注意だ。

この面は背景に惑星が存在するので、空戦中に上下感覚が混乱しないようにしたい。

調査船の近くで戦っていると、衝突する場合が多いので、ここは離れていたほうが良い。

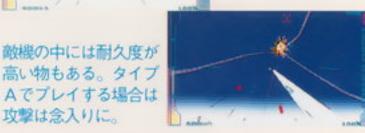
STAGE 7 ── ブレンダ少尉機を守り、火星大気圏内へ突入する

戦闘がない唯一の面であるステージ7の内容は、画面内に表示される赤枠内に、自機を一定時間保ち続けること。ここでは、操作に露骨な慣性がはたらくので、キー操作を慎重に。自機が赤枠から外れるとダメージを受けるぞ。

ここで操作する時間は、およそ2分弱。そう長くはない。

STAGE 8 ── 敵戦闘機の全滅

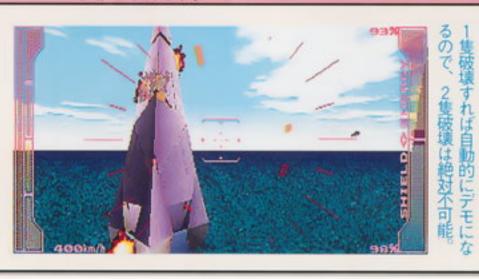
ここの任務も戦闘機の全滅だけだが、場所が大気圏内ということがあり、宇宙空間内での空戦とは一風変わった雰囲気となっている。雲の存在により、一定高度における視界が悪いということだ。一応地表や海も存在しているが、ここに激突することはないのでご安心を。突然悪くなる視界にだけ気をつけながら普段どおりの空戦をすれば問題はないだろう。

雲の中にいても、照準はちゃんと表示してくれるのであまり戦闘に支障はきたさない。

敵機の中には耐久度が高い物もある。タイプAでプレイする場合は攻撃は念入りに。

STAGE 9 ── 敵未確認強襲艦2隻の内、1隻を破壊する

ここでの目標は、今までの戦艦と同じと考えてよく、しかも1隻破壊すれば面クリアなので、自機のダメージを無視して戦えるのが強み。自機の速度を落とし、正面から弾を連射していれば難なくクリアできるだろう。

1隻破壊すれば自動的にデモになるので、2隻破壊は絶対不可能。

STAGE 10 ── 制限時間内に、2機の物体についているエンジンを破壊する

飛び立った未確認物体の推進部を破壊するのが、この面の目的だ。このエンジンは、1つの物体に4つあり、合計8つを約5分以内に破壊しなければならない。一見難しそうだが、この物体は回転しており、一度取り付きさえすれば、自機を動かさずともエンジンのほうから照準内に入ってきてくれるので、破壊自体はそう難しいものではない。

このエンジンは、その本体ではなく、物体との結合部分を攻撃しないと破壊は不可能。

ここをクリアすることで、舞台は終盤、宇宙戦へと進む。あとは決戦の時を待つのみだ。

ウィンターヒート

●セガ●発売中(2月5日発売) ●スポーツ●5,800円●マルチターミナル6対応●全年齢推奨

「ウィンターヒート」裏技、隠しフィーチャー一挙公開！

その① 隠しキャラ「ジェフ・ジャンセン」

前号でも紹介したが、ここでもう1度隠しキャラの出し方を説明しておこう。出現条件は単純で、「冬季11種競技」または「アーケード移植版」で総合得点1万点以上を出すだけ。すると、その後のプレイからL＋Rボタンを押しながらキャラクターセレクトに入るとB.B.のウィンドウがジェフ・ジャンセンになっているのだ。

出現!!

総合得点が1万点以上でクリアすればOK。「冬季11種競技」なら比較的楽だぞ。

するとキャラセレクトにジェフ・ジャンセンが出現。この顔はもうおなじみ!?

まさに"巨体"という表現がピッタリなジェフ・ジャンセン。トレードマークのアフロが今日もまた光っている。

その② コスチュームのカラーチェンジができる!!

同じキャラでも、たまには違った気分で遊びたい！ というワガママな願いもコレで解決！ 何とキャラセレクト時に方向キーの下を押すことで色違いのキャラをセレクトすることができるぞ。ちなみに色が変わるだけで、コスチュームそのものは変わらない。

キャラセレクト時に方向キーの下を押すだけでOK。試してみてくれ。

これがノーマルカラー。ブルーとピンクがイイね。

これが別カラー。黄色とオレンジの色彩が鮮やか。

その③ 競技を走りモーションで楽しむ！

ここ一番の驚きのイロモノ裏技がコレ。何と競技(ゲーム)に入る前にアナウンスされる種目タイトルの画面で、方向キーを「左・左・左・右・右・右」の順で入力すると、あらビックリ！ その競技が走りモーションで行われるのだ。つまり、スキーやスケートを履いて行うべき種目を走って行うという、何とも楽しい裏技なのだ。ちなみに、走りモーションだからといって有利になるわけではなく、単純に見た目が変わるだけなので、対戦時でも心置きなく使える技だぞ。

スキーを履いて滑る競技なのに走ってるよこのヒト……というヌケさが最高な裏技。ただし各競技ごとにコマンドを入力すること。

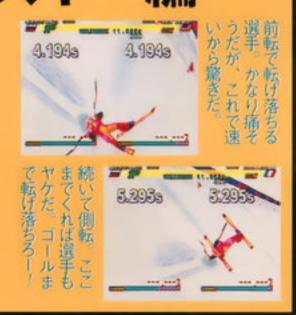
その④ スピードスキー編

●スピードボタン連打に加え、方向キー入力によりスピードがわずかにアップする。ほんの、ほんの少しだけね。

●選手紹介画面の自キャラ紹介時に、方向キーを「上・下・左・右・B」の順に入力すると、前転で転げ落ちる。

●選手紹介画面の自キャラ紹介時に、方向キーを「B・右・左・下・上」の順に入力すると、側転で転げ落ちる。

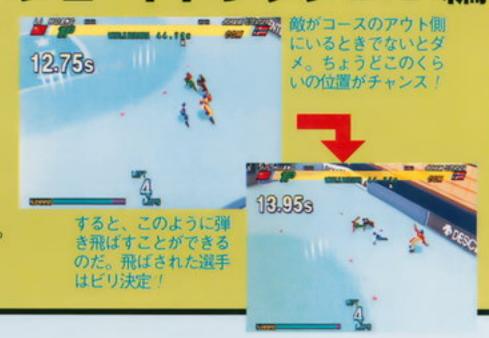
前転で転げ落ちる選手。かなり痛そうだが、これで速いから驚きだ。

続いて側転。ここまでくれば選手もヤケだ。ゴールまで転げ落ちろ～！

その⑤ ショートトラックS.S.編

2周目以降に、各コーナー入口地点でCPUエネミーが最も外側にいるとき、インの後ろ側からそのエネミーに接触するとコース外に弾き飛ばすことができる。結構気持ちイイぞ！

敵がコースのアウト側にいるときでないとダメ。ちょうどこのくらいの位置がチャンス！

すると、このように弾き飛ばすことができるのだ。飛ばされた選手はビリ決定！

その⑥ スキージャンプ編

●踏み切り可能範囲で方向キーを右・左と入力後、アクションボタンで踏み切り動作を行うと、滑空姿勢が超Ｖ字滑空となり飛距離が伸びる。

原田ではないが、これで計測不能ジャンプをキメよう！

●踏み切り時の角度上昇中に方向キーを下・上と入力し、角度60度で踏み切ると後方宙返りをするぞ。ただし飛距離は期待できない。

ウルトラCと言っても過言ではないこのジャンプを見よ！

国内でもすっかり定着したモーグル。このジャンプも見覚えあるよね？

●踏み切り時の角度上昇中に方向キーを左・右と入力し、角度60度で踏み切ると、何とモーグルジャンプを披露してくれる。

滑空中はスピードボタンを連打すると吉。ただし大きな差は生まれないぞ。

●滑空中にスピードボタンを連打することにより、わずかに飛距離が伸びる。ただし、飛距離を出す最大のポイントは踏み切り角度だぞ。

その⑦ ダウンヒル編

●方向キーを上に入れると直滑降になり、スピードが30％増しになる。直線ではぜひ使いたいテクニックだ。

●直滑降中に方向キーを下・上・アクションボタンの順に入力すると、アクロスキーをするぞ。

●ジャンプポイントで方向キーを１回転・アクションボタンの入力で、モーグルジャンプを見せてくれるぞ。

これがアクロスキー。スキーを履いたまま、前転をするというアクションだ。

モーグルジャンプも華麗。ちなみに方向キーはグルッと回すのがコツだぞ。

その⑧ スラローム編

●旗門を倒す際に、アクションボタンを押しっ放しで２本一度に倒せる。

●Ｂボタンを押しっ放しで競技画面（ゲーム画面）に入ると、スタート前のカメラが変わるぞ。ちょっと新鮮。

●ゴール後にＬ＋Ｒボタンを押しっ放しにしていると、その直後の演出画面で旗門の判定の集計が表示されるぞ。どれだけうまく倒せたかチェックしよう。

スタート前のカメラ視点が変化するだけだが、それだけでもかなり新鮮だ。

旗門の判定はBEST、GOOD、BADの3段階。参考にするといいぞ。

その⑨ ボブスレー編

●滑走中、方向キー上＋アクションボタンでキャラクターが振り向き、首を振る。他にこれといって効果はない。

●滑走中、方向キー下＋アクションボタンでキャラクターが振り向き、うなずく。他にこれといって効果はない。

●Ｂボタンを押しっ放しで競技画面（ゲーム画面）に入ると、スタートのキャラクターモーションが通常とは異なり、助走スピードがわずかにアップする。もう少しタイムを縮めたい人はどうぞ。

振り向いてのアクションは地味で、他にこれといって効果はないが、微笑ましい。

ボブスレーはスタートが肝心なので、わずかでも助走スピードがアップするのはうれしい。

その⑩ クロスカントリー編

●号砲「GO」の表示時にＢボタンを押しっ放しにしているとクラシカル走法になる。クラシカル走法は、スピードこそフリー走法よりも劣るものの、スタミナはわずかに減りにくいのが特徴だ。

キャラによってクラシカルかフリーかを選ぶといいかもね。

その⑪ スピードスケート編

●ゴール手前で、方向キー左＋アクションボタンでスライディングする。結構マヌケだ。

●ゴール手前で、方向キーを右・左と入力後アクションボタンを押すと、フィギュアのスピンジャンプをしてくれるぞ。

いずれもゴール直前にコマンド入力すれば簡単に出せるぞ。

その⑫ スノーボード編

●方向キーを上に入れると直滑降になり、スピードが30％アップする。

●ジャンプポイントの先端でスピードメーターが90％以上のとき、直滑降から方向キー下＋アクションボタンで、トリックジャンプ（大）をするぞ。

●ジャンプポイントの先端付近で方向キー下＋アクションボタンで、トリックジャンプ（中）をするぞ。

●ジャンプポイントで方向キー下＋アクションボタンで、トリックジャンプ（小）を繰り出す。

ダウンヒルのときと同様に、方向キー上で直滑降になるのだ。

トリックジャンプは難易度が上がれば上がるほどハデになる。

スピードに加えて、今度はトリックを競い合おう！

ジャンプポイントではトリックを連発しよう！ただしタイミングは少しシビア。

AZEL -パンツァードラグーンRPG-

●セガ●発売中●6,800円（CD-ROM4枚組）●RPG●マルコン対応●全年齢推奨

帝国軍空中艦隊駐屯地～メル＝カヴァ マップ&エネミー大公開

●帝国軍空中艦隊駐屯地●

今回の攻略は、大量の帝国軍兵器が登場する駐屯地から、「塔」を守護する巨大要塞メル＝カヴァまでだ。どちらも、攻性生物より旧世紀兵器のほうが多く登場する。これまでボスクラスの扱いだった空中戦艦が、大挙してエッジに襲いかかるハードなステージだ。

EXCELLENT!! を取りまくろう!!

心技型ドラゴンで艦隊を一撃で叩く！

駐屯地では、帝国軍戦艦が無限に出現する。そこで、これらを効率よく倒して、エクセレントを取りまくろう。育て方にこだわらなければ、心技型ドラゴンが最も適している。後半に向けて、少しでもレベルを上げておきたいところだ。

ヴァルナ▼ヴァダズム

ヴァダズムは、スピリチュアルクラスのバーサーク攻撃だ。敵が何隻出てこようと、同じダメージを与えられる。ヴァルナも一撃で叩き落とすことができる。

ナラカ▼ヴァデム

大型戦艦とはいえ、ナラカは旧型。ヴァダズムよりも威力の低いヴァデムで、一撃で葬ることが可能だ。3隻での攻撃力は侮れないので、速攻で沈めよう。

アイテムも残らずゲットしよう!!

以前にも書いたが、駐屯地に停泊している空中戦艦は、アイテムボックスを3つも抱えている。これを逃す手はない。船を沈めてしまう前に、必ずゲットしよう。また、被害が増大すると、第2種警戒態勢に移行するので、船を壊さないままのほうがゲットしやすいぞ。

攻撃型ドラゴンでも戦えるが…

心技型ドラゴンでなくても、ヴァルナなどからエクセレントを取ることは可能だ。しかし、帝国軍兵器は攻撃力の高い物が多い。時間をかけると大きなダメージを受けてしまう。結果として、エクセレントを取り損ねる危険も大きくなる。

ヴァルナ▼レーザー

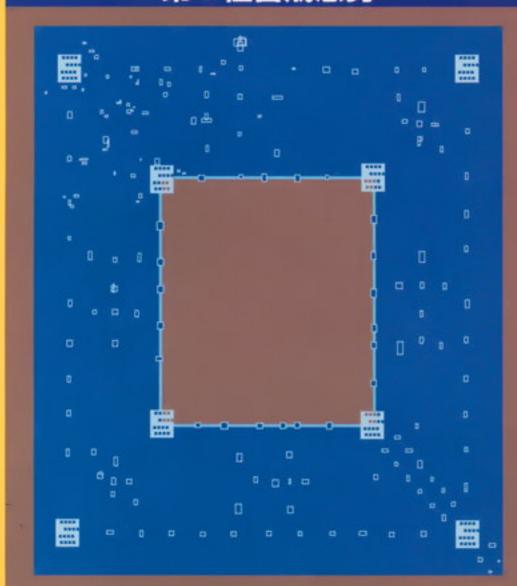
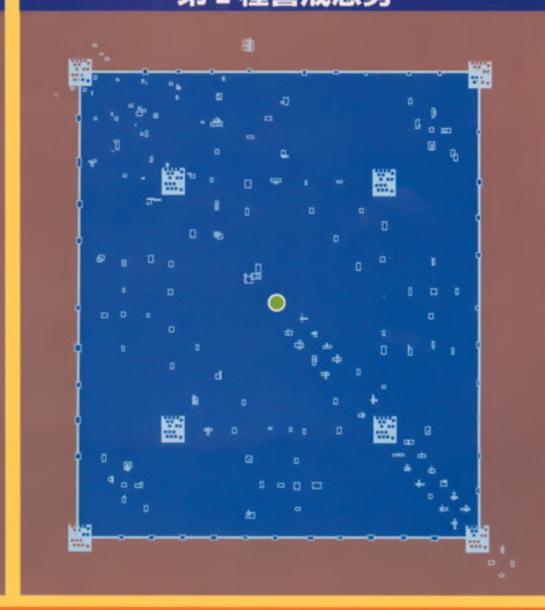
1隻ならまだしも、複数を相手にレーザー攻撃は効率が悪い。どうしても、攻撃型やレーザー威力にこだわるのなら話は別だが……成長という面ではオススメできない。

EXCELLENT!!と経験値を稼げるだけ稼ごう！

駐屯地は、クリアしてしまうとそこでおしまい。できるだけねばって戦い続けよう。ここでレベルを40ぐらいまで上げれば、後半の戦いがかなり楽になるぞ。

戦ってはキャンプに戻り回復……を繰り返して、貪欲にレベルを上げろ!!

帝国軍空中艦隊駐屯地

第1種警戒態勢

第2種警戒態勢

大艦隊を壊滅させろ！

最初は中央部に侵入することができない。周囲を探索しながら、帝国軍兵器を相手に経験値を稼ごう。各所に点在している停泊中の戦艦は、アイテムの宝庫。残らず取ってしまおう。この戦艦を破壊していくと、第2種警戒態勢に移行し、中央部に侵入できるようになるが、代わりに駐屯地から出られなくなる。ボス戦の前にはセーブを忘れないように。

中央部や外縁部は、このような隔壁で仕切られる。越えようとすると……。

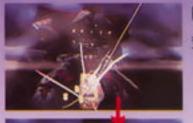
移動砲台に阻まれる。第2種警戒態勢になったら外には出られないぞ。

vsヴリトラ

第２種警戒態勢へ移行の際に登場する試作の空中城砦艦だ。防御の弱いブロックを集中攻撃して倒そう。

後部を攻撃して、副砲の機能を奪う。

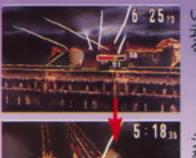
その隙に、左ブロックを集中攻撃する。

最後は、攻撃型のレーザーを主砲に撃ち込もう。

vsヴァラーハ

ゾアの街を狙って発射される巨大な噴進弾（つまりロケット）。７分以内に撃墜しないとゲームオーバーだ。

まずは左右の回復機能を奪い去る。

地道に噴進弾頭部へダメージを与える。

回転する部分はダメージを受けないので注意。

戦闘初期配置とEXCELLENT!!奪取の戦略

戦闘開始時、エッジとエネミーとの位置関係で、大きく戦略が変わってしまうことがある。具体的に解説すると、エッジが戦闘レーダーの赤地帯にいる場合、シンクロナスゲージは０からのスタート。逆に、緑地帯にいると、１ゲージ溜まった状態で戦闘開始となるのだ。このたった１ゲージの差が、戦闘結果に多大な影響を与えることになる。

戦闘開始時、エッジは緑地帯からスタート。すでに１ゲージ溜まっていることに注目してほしい。ここから３ゲージまで溜めたあと、ヴァドと銃で攻撃。戦闘評価は見事エクセレントだ。弱いバーサーク攻撃でBPを節約しても、この場合はOKなわけだ。

下段はレーダーの赤地帯からスタート。ゲージは０だ。ここから３ゲージまで溜めて、上段の場合と同じ攻撃を仕掛ける。結果はエクセレントを逃してしまった。１ゲージ分の時間が余計だったのだ。状況ごとの素早い判断が、いかに重要かわかるだろう。

●メル＝カヴァ●　「塔」への最後の関門、巨大な空中要塞を粉砕しろ！

メル＝カヴァは、「塔」への軌道上に浮いている、要塞とも言うべき兵器だ。外部からの破壊が困難と判断したエッジは、内部の動力炉を破壊すべく侵入を試みる。下部では、盛んに排出される光粒子に注意。触れると弾き飛ばされてしまうぞ。メル＝カヴァ直前にも攻性生物が待ち受けている。気を引き締めていこう。

敵も強くなってきたが、ストーリーも盛り上がりを見せる。破壊をまねがれたゾアの街では、宿敵クレイメンが待ち受ける。彼の目的は何なのか？「塔」の謎とは？　そしてアゼルの正体は!?

立ちはだかる攻性生物群！

メル＝カヴァを直前にして、攻性生物群の襲撃を受ける。アクレもフォス＆ウンブラも、手順を間違えなければ苦戦することはない。しかし、逃げ場のないアルスロには注意が必要。

アクレ

後方に弱点があり、そこを狙えば楽勝できる相手だ。レーザー攻撃で豪快に勝利しよう。動きが素早いので注意したい。

フォス＆ウンブラ

互いの緑地帯をかばい合っているため、どちらか片方を速攻で倒せ。回転している半円形の軸方向から攻撃しよう。

アルスロ

メル＝カヴァ内部にいる攻性生物。強力なレーザーで攻撃し、しかも正面から逃げられないため苦戦を強いられる。

メル＝カヴァ内の強力な兵器群！

巨体に侵入したエッジを迎え討つかのように、メル＝カヴァ内部の兵器が襲いかかる。実質的に攻撃力を持っているのはバリスタ自律管制室と光子砲バリスタだけだが、油断は禁物。

バリスタ自律管制室

攻撃時間と防御時間がはっきりしているので、攻略は難しくない。緑地帯でゲージをためて、一気に勝負をかけろ。

光子砲バリスタ

メル＝カヴァの船底に格納されている。強力なレーザーを放ってくるが、これも緑地帯を利用して攻略すればOK。

メル＝カヴァ船上

生体エネルギー粒子炉を破壊するためには、左右に並んでいる、光粒子を放つ部分が開いた時を狙えばいい。

夜間哨戒艇ドルヴァ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・なし
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

レーザーや銃攻撃は避けられる。仲間を呼ばれる前にヴァドで一掃してしまえ。

移動砲台ハンサ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・高射重砲
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

回転する砲台が狙ってくるが、動きは速くない。避けながら攻撃すればOKだ。

大型戦艦ナラカ

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・集中砲火　対攻性生物弾
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

火力はヴァルナ級に匹敵するが、防御力はいまひとつ。バーサーク攻撃で倒そう。

空中城砦艦ヴリトラ

通常攻撃
・炸裂弾
特殊攻撃
・拡散雷撃　対攻性生物弾
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

特殊な武器やエンジンに合わせて作られた試作艦と思われる。攻撃力は非常に高い。

重迎撃機ゲラキ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・連装式軽爆雷
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

爆雷を積んでいるが、前方にしか撃つことができない。緑地帯も大きく、攻略は簡単。

空中戦艦ヴァルナ

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・集中砲火　対攻性生物弾
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

帝国の標準的な空中戦艦。攻性生物をマヒさせる攻撃はっやかいだ。速攻で倒せ。

中型戦艦タパス

通常攻撃
・機銃
特殊攻撃
・集中砲火　対攻性生物弾
所有アイテム
・ジャンクパーツ
・ジャンクシールド

旧型の戦艦だが、やはり武装は近代化されている。バーサークで素早く倒そう。

特0号噴進弾ヴァラーハ

通常攻撃
・近接対空弾
特殊攻撃
・機銃乱射
所有アイテム
・レッドグラス
・レッドマナ

帝国軍がゾアの街を攻撃するために使用した。巨大な、ロケット弾のような兵器だ。

3度目の激突！エッジとアゼル決着の時!!

強力なバーサークを避け弱点攻撃

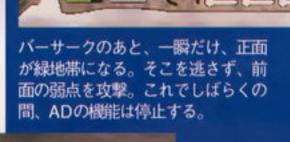
メル＝カヴァを沈めると、あたりに立ちこめていた深い霧が晴れた。これでようやく「塔」への道が開けた！　そう思った瞬間、空を覆うばかりの巨大な翼が、エッジとドラゴンの行く手を遮った！　アトルムドラゴン……アゼルが駆る漆黒のドラゴン。「言ったはずだ。今度会ったら殺すと！」アゼルの言葉には、ゆるぎない決意が感じられた。

ADとは、2回連続で戦うことになる。バーサークを受けて、消耗しないように注意しよう。

最終形態に進化したADの必殺攻撃ベルディスト。正面にとどまるのは非常に危険だ。

VS アトルムドラゴン3

機能が停止したら、側面に回り込む。今度は別の弱点が現れるので、そこを銃で集中攻撃。スナイパーなどの銃パーツがあれば、必ず装備しておこう。効果的な攻撃を繰り出せば、EXCELLENT!!も容易に取ることができる。

バーサークのあと、一瞬だけ、正面が緑地帯になる。そこを逃さず、前面の弱点を攻撃。これでしばらくの間、ADの機能は停止する。

VS アトルムドラゴン4

従来の戦い方と同じでOK。違う点は、4つの攻撃・回復用兵器に、バリアが張られている点だ。バリアのない物から、順に銃で破壊していこう。後は、弱点である尻尾に集中攻撃をかければいい。手順よく戦えば、比較的簡単に倒せるぞ。

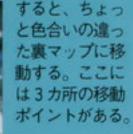
敗れたADは、最後の力でアゼルを助けたのか？淡い光に包まれたアゼルは、ゆっくりとエッジの腕の中に……ついに宿敵を打ち倒したのだ!!

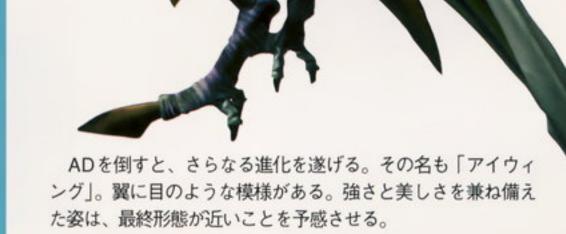
AZEL裏技大公開!! Part.3

クリア後のお楽しみ「BOX GAME」

「ツヴァイ」に引き続き、今回もチームアンドロメダからの贈物「BOX GAME」の登場だ。まずはゲームをクリア。エンディング後にセーブして、クリアデータをロードすると、全体マップに移動ポイントが1つ増えているはずだ。ここを選択すれば「裏マップ」へ移動する。裏マップでは「古の渓谷～渓谷一周タイムアタック」「湖上の艦隊戦～STGスコアアタック」「ラギ牧場～ラギファンのためのサービス」を楽しむことができるのだ。

全体マップの中央下に、BOX GAMEが出現している。通常の移動の要領で侵入できる。

すると、ちょっと色合いの違った裏マップに移動する。ここには3カ所の移動ポイントがある。

これはラギ牧場。ただ、ラギがいるだけなんだけど……かわいさ爆発プリティー！って感じ～。

ADを倒すと、さらなる進化を遂げる。その名も「アイウィング」。翼に目のような模様がある。強さと美しさを兼ね備えた姿は、最終形態が近いことを予感させる。

ドラゴン・アイウィング

アクレ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・レーザー
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

素早い動きに苦戦しないよう、機動型で戦うのもいいだろう。素早く弱点を狙え。

ウンブラ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・偏光　縦列反射
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

前後からの攻撃を無効化する。必ずフォスと一緒に現れ、互いの緑地帯を消している。

バリスタ自律管制室

通常攻撃
・光粒子レーザー
特殊攻撃
・ステータスクリア　他
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

中心部の弱点は、レーザーを吸収する盾と装甲で守られている。銃で隙をついて攻撃。

アトルムドラゴン3

通常攻撃
・レーザー
特殊攻撃
・ベルディスト　他
所有アイテム
・エクセルマナ
・ネクタール

ADの最終形態。下部に巨大な雷撃兵器を装備している。攻撃力は驚異的。

フォス

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・偏光　横列反射
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

ウンブラと同じく、半円形の回転方向は攻撃を受け付けない。軸に沿って攻撃。

光子砲バリスタ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・光子砲
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

3方向に強力な攻撃を仕掛けてくる。緑地帯を利用して慎重に戦おう。

アルスロ

通常攻撃
・なし
特殊攻撃
・白熱光
所有アイテム
・リキュアアーマー
・リキュアンアイズ

メル＝カヴァの内部通路を守っている攻性生物。攻撃アイテムなども利用して戦え。

アトルムドラゴン4

通常攻撃
・レーザー
特殊攻撃
・エルスディノーツ　他
所有アイテム
・エクセルマナ
・ネクタール

回復＆レーザー兵器を装備していたが、エッジのドラゴンには力およばなかった。

NOON（ヌーン）

●マイクロキャビン●発売中（1月29日）●対戦アクション●4,800円●4人同時プレイ可能●マルチターミナル6対応

個性(タイプ)を覚えた者(ひと)の勝ち!!

性能の違いがはっきり分かれた、NOONのキャラクターたち。彼らの性能＝個性をしっかり把握し、選んだキャラクターに合う戦法を考えて、熱すぎるこの“NOON FIGHT”を勝ち抜いていこう！

リムリア

項目	評価
パワー	△
素早さ	△
通常攻撃	△
必殺技 攻撃力	○
追撃力	◎
起死回生度	○
自滅度	○

彼女の強みは、逆転しやすく、使い方が幅広い必殺技。ピンチのとき自陣のおじゃまヌーンを一掃することもできるし、連鎖の補強にも使える3連のレインボーヌーンは強力だ。ネックは、正面に横並びで出現する（写真）ため、出したヌーンを使うのに移動が必要なこと。敵に利用されないよう、相手が側にいないか気絶しているときに出そう。連鎖のうまい上級者が使えば最強のキャラ。

餓鬼丸

項目	評価
パワー	○
素早さ	△
通常攻撃	○
必殺技 攻撃力	◎
追撃力	×
起死回生度	×
自滅度	○

とにかくヌーンを潰してゲージを溜め、必殺技を使って少しずつ相手のタイムを削るのが確実な方法。敵陣を埋めると同時に、敵自身も巻き込んで気絶させるように必殺技を放つと、タイムを効率よく削れる。だが、向いた方角前方に3列のおじゃまヌーンを置くこの技は、慣れないうちは暴発しやすく自滅しやすい。CPUボス戦でも使わない方が無難だ。操作に慣れた人向け。

コロル＆コロレ

項目	評価
パワー	△
素早さ	○
通常攻撃	△
必殺技 攻撃力	◎
追撃力	×
起死回生度	×
自滅度	×

通常攻撃は癖があって使いづらいが、素早い移動力と、自滅することなく確実に敵陣におじゃまヌーンを送れる扱いやすい必殺技が魅力だ。しかし、この必殺技にはピンチを回避する力はないし、追撃効果もない。勝ちたければ、事前に並べておいたヌーンを技発動後に連鎖させるか、敵を気絶させてタイムを削るなどの工夫が必要となってくる。何にせよ、先手を取らないと不利だぞ。

ジェライラ

項目	評価
パワー	△
素早さ	◎
通常攻撃	○
必殺技 攻撃力	○
追撃力	○
起死回生度	○
自滅度	△

前方1列に同色ヌーンを並べる必殺技は、ピンチに陥ったときには危機回避の技として使えるし、CPUボス戦でも攻撃の要として使っていける。だがジェライラ最大の武器は、何といってもその機動性。移動の素早さを生かし、連鎖をどんどん組んでいこう。敵の動きを待ち、相手の作った連鎖を横取りするのも手だ。敵の陣地におじゃまヌーンをある程度置けたら、必殺技でトドメを。

リガミン

項目	評価
パワー	△
素早さ	○
通常攻撃	◎
必殺技 攻撃力	◎
追撃力	○
起死回生度	○
自滅度	◎

パワーはないが移動は早く、通常攻撃の使いやすさはピカ一。敵が連鎖を組み始めたら通常攻撃で邪魔し、相手の組んだ連鎖を奪ってしまおう。自陣を同色ヌーンで埋めつくす必殺技は、敵に大ダメージを与えるが自滅もしやすい。自陣にヌーンをまいた途端気絶させられることもあるので、多用は控えること。敵の必殺技の効果を打ち消す場合や、敵にトドメを刺す場合に使うといいぞ。

ロンゴロンゴ

項目	評価
パワー	◎
素早さ	△
通常攻撃	◎
必殺技 攻撃力	○
追撃力	×
起死回生度	×
自滅度	△

気絶させたり弾き飛ばしたりして敵に何もさせないようにしながら、効率よく連鎖を組んでいこう。移動の遅さはパワー＝ヌーンを潰す速さでカバー。フィールドがヌーンで埋まり始めれば、素早いキャラより有利だ。潰しにくい特殊なおじゃまヌーンを落とせる必殺技は、主に敵を気絶させ、囲んで身動きできなくさせるために使う。ゲージが溜まりやすいので積極的に使っていきたい。

※◎などで示した各項目は、独自に感じた使いやすさなどの目安。パワー＝NOONの押し潰しやすさ／素早さ＝移動の早さ／通常攻撃＝通常アタックの使いやすさ。《必殺技》攻撃力＝相手の陣地を埋める力／追撃力＝必殺技を使うことで、おじゃまストックが与えられるかどうか起死回生度＝必殺技で自陣のピンチを救えるかどうか／自滅度＝必殺技を使った場合、自分がピンチに陥る可能性。

CPU BOSS戦チェック!!

基本は同じ。連鎖数は多い方がいいが、敵に逆用されると痛い。逆用されそうな時は、組んだ連鎖の列を壊すことも必要だ。最後の一投を遠方からぶつける形で連鎖を組むと、多少逆用されにくいぞ。同じように、アイテムも敵に使わせるくらいなら壊した方がいい。また、必殺技ゲージは、フルまでいくと敵に攻撃されたとき半分に減ってしまうので、満タンの一歩手前で止め、いざというときに備えておこう。

キャラの個性が際立っているので、後はその性能を把握して戦えばOKだ。

■3面・ミズキ

中ボス其の一。腕を伸ばしたりロケットパンチを飛ばしてきたりするが、倒すのは楽。大量連鎖でなくとも、こまめに連鎖させるか、おじゃまNOON以外を出せる必殺技の利用で、対処できるぞ。

■5面・オロチ姫

中ボス其の二。ぶつかりながらフィールドを移動した後に撃ってくるホーミングレーザー（周囲に逃げられる空間があれば）は、できるだけ多くの照準が集まるまで待ち、発射寸前に移動して避けよう。

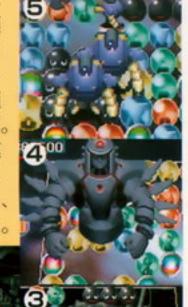
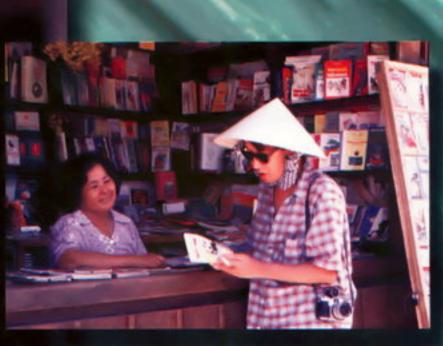
■8面・K.K

ボス3連戦の一。移動する機関銃のような子機が発射する、おじゃまヌーンの弾に注意。キャラのいる場所をメインに狙ってくるので、そいつが出たら、自陣から離れた角に行った方が被害は少ない。

■9面・SOUL

3連戦の中では一番弱い。画面から機体が消えている間に大きな連鎖を組んでおき、機体が現れたら二本の機関銃の間に入って攻撃を避ける。繰り返せばすぐ勝てるぞ。爆撃機の群れには注意すること。

最終戦・神威（カムイ）

これまでのボスの集大成。今までにない攻撃をしてくる②の形態時は連鎖を組んでもすぐ壊されるので、おじゃまヌーン攻撃以外の必殺技を持つキャラは、必殺技で対抗しよう。もし連鎖攻撃するなら④の魔人形態が狙い目だ。HPの減りが大きいので、とにかく連鎖。その後出てくる子機⑤のおじゃまヌーン攻撃は痛い。⑤が出てきたら、他の何より陣地の確保を優先させよう。

新装第2回目は、前回に引き続いてデジタルカメラの構造について話していこう。今回触れるのは、フィルム面に相当するCCDや処理の核となるCPU、ファインダーにもなる液晶モニタ、データ保存場所であるメモリだ。

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh、Newton、デジタルカメラ、そしてステレオ&パノラマを中心とするクラシックカメラをこよなく愛す。近著に「Newton SPIRITS」（共著、NTT出版刊）。Macintosh専門各誌、デジタルカメラマガジン（インプレス発行）などに連載多数。多忙な日々を過ごす。

デジカメの心臓部CCD

デジカメはますます高機能化しており、最近ではついに水洗いや浅瀬での撮影が可能な工事現場&アウトドア対応の製品も登場した（図1）。しかし、原理的にはすべて同じということで、さっそく話の続きに移ろう。

レンズから入った光は、フィルムに相当するCCDの上に像を結ぶ。CCDは“Charge Coupled Device”の略で、光を電気信号に変換するものだ。

普及型のデジカメの場合、このCCD上に光を受ける点が25〜35万個並んでいる。例えば「25万画素CCD搭載」と言ったりするのは、そういうことだ。ただし、CCDの特性として周辺部の感度が落ちるので、実際には画素のすべてを使わずに、一回り小さな部分だけを用いることが多い。これはCCD本来の画素数（総画素数）に対して「実効画素数」などと呼ばれて区別される。

また、CCDはそのままでは光の強弱（=明暗、輝度）は認識できても、色まではわからない。そこで、色が光の三原色を合成して得られることを利用し、CCDにフィルターをかけてそれぞれの点に「赤=R」「緑=G」「青=B」の情報を受け持たせている（図2）。この方法だと輝度は画素と1対1で対応するが、色は3つの点を使って割り出すので画素数の3分の1の情報量だ。

いずれにせよコンピュータに転送されるイメージサイズは、このクラスだと320×240ドットから640×480ドットでインターネットなどで利用するのに適したサイズだ。

CCDの総画素数は、中級機では81万画素程度、そして最近安くなってきたメガピクセル機（メガは100万の意味。メガドライブみたいだ）では100〜150万画素もあり、このクラスになるとサービス版くらいのプリントでは銀塩フィルムにまったく劣らない画質となる。

CPUはRISCが常識

デジタルカメラ内で情報の流れを制御したり、画像処理を行っているのが、CPU（中央演算装置）だ。

特に画像処理にはとてもパワーを要求される一方で、カメラとしては1回の撮影時間を延ばす（=消費電力を抑える）必要があるので、RISC型の高速CPUが使われることが常識化しつつある。RISCとは“Reduced Instruction Set Computer”の略で、単純な命令を大量にさばくことによって処理効率を上げる方式のプロセッサを指す。

最近ではRISC CPUを2個積んだデジカメもあり、デジタルカメラは小さなコンピュータとも言えるわけだ。

ちなみに、CPUは他の専用チップなどとも協力して、画像データをメモリに保存するためのデータ圧縮などにも大きな役割を果たしている。

液晶モニタは標準装備の傾向に

銀塩カメラでは撮影時にフィルム面に写ったイメージを見ることはできないが、デジカメではCCDからの電気信号を処理すれば見ることができる。もちろん、撮影されたイメージの確認もすぐに行うことが可能だ。そこで、組み込まれたのが液晶モニタだ。

同じ液晶にも、安価だが表示がやや甘くなるSTN方式や、高価だがテレビ並みによく見えるTFT方式、さらに明るく素通し感覚の見え方を実現した低温ポリシリコンTFT方式などがあり、現在では普及型でもTFT、中級以上ならばポリシリコンタイプを採用するのが主流となりつつある。

ただし、液晶モニタは消費電力の点では不利なので、モニタの電源を切って普通の光学ファインダーでも撮れるようにするメーカーが増えている。

メモリはカード式が定着化

最後にイメージが保存されるのがメモリだ。保存形式は、ほとんどJPEG（静止画の圧縮に適した規格）かそのバリエーションである。これには、電源を切っても内容が保持されるフラッシュメモリと呼ばれるものが使われるが、最初はカメラ内に固定されていたものが、最近ではカード形式で交換可能なものに変わりつつある。

メモリカードにはセガの「DIGIO」にも採用されているスマートメディアとコンパクトフラッシュが競っており、今のところ価格や扱いやすさではスマートメディア（図3）、容量ではコンパクトフラッシュに軍配が上がる。ただし、買ったデジカメが採用しているものを利用するしかないので注意しよう。

図1

最近のデジタルカメラには、丸ごと水洗いできるヘビーデューティタイプまで登場した。写真のは3月17日に発売されるフジフイルム「DS-250HD」。

図2

R	G	B	R	G	B	R	G	B	R
G	B	R	G	B	R	G	B	R	G
B	R	G	B	R	G	B	R	G	B
R	G	B	R	G	B	R	G	B	R
G	B	R	G	B	R	G	B	R	G
B	R	G	B	R	G	B	R	G	B
R	G	B	R	G	B	R	G	B	R
G	B	R	G	B	R	G	B	R	G
B	R	G	B	R	G	B	R	G	B

CCDにはカラーイメージを取り込むために赤緑青のフィルターが付く（RGB原色フィルターの場合）。この場合、色の解像度は画素数の1/3となる。

図3

情報を保存するメモリは取り外し可能なカードタイプが主流。切手サイズのスマートメディア（図3）とやや大きめのコンパクトフラッシュが二大勢力だ。

PARADIGM X サタマガフォーラム

Vol.10

思えば発売から早3カ月以上経ったんだね。このページ読んでてくれる人はほとんどエンディングまでたどり着いたんじゃないかな。しかーし！　この『サタマガフォーラム』のエンディングはまだまだ先っ！　今週も気合入れていってみよー！

今週のカバー PINUP!

北海道／T-666さん

インテリで青年実業家とオンナにもてる要素てんこ盛りの門倉社長。でも女性に興味はないんだろうね。

スプーキー、「サタマガGP」助演キャラクター賞受賞記念！

VR美術館 in サタマガ

COUNT DOWN からのぞいてみました

東京都／よつもとさん

ネミッサがヒトミを手玉に取ってる(?)カンジ。お互いの性格がよく出てて、明るいイメージがイイネ。見せ方に工夫が感じられる。（アトラス／小林（以下同））

高知県／小枕知寄さん

人気が超高まってるリーダー「桜井雅広（25歳）」ですが、みなさん好きな理由は「渋い」、「僕と呼称する」などをあげた方が多いですね。「人間味に惚れた」とか。（小林）

東京都／木吹未乃さん

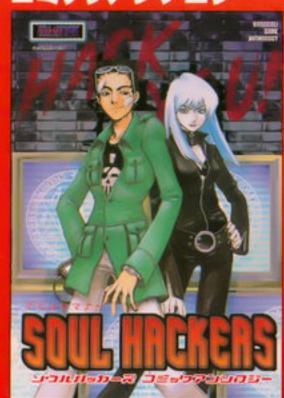
シックスはルックスがイイから選んだ方が多いのではと思ってましたが、木吹さんはホラーハウスで好きになったみたいですね。（小林）

愛知県／しろやぎさん

ネミッサと人気を二分するかと思われるメアリですが、アトラス開発部でも支持派が多いようです。イラストが可愛いので思わず選んじゃいました。（小林）

メガテングッズ情報の広場

ソウルハッカーズ コミックアンソロジー

好評発売中！

またまたブロッコリーがやってくれました！　今度はギャグ、シリアス取り交ぜた読み応えのあるコミックアンソロジーが発売されたよ。ゲーマーズやまんがの森などの書店で取り扱ってるけど、手に入らない人は通販という手もある。ブロッコリー（TEL 03-5372-6203）まで問い合わせよう。またグッズ情報が入り次第お届けします。

メガテン会議室

ちょっとお話しませんか？

■はあ〜、最近体調不良でガックリ気味のREIです。そうそう、バレンタインでチョコくれた方々、ありがとうございました。おかげでちょっと元気出たッス。

●深夜に「真・女神転生デビルサマナー」のドラマがやっていてビックリしました。キョウジがゲームより優しい感じがしました。レイと仲良さそうですね。（愛知県／若松亜紀さん）■実は2クール（13回で1クール）目に突入したドラマ版デビサマ。最近では実写版キョウジもGUMPをつかいこなしてきてるよね。ストーリーも1話完結が多くてイイカンジ。多少ゲームより頼りなさげなキョウジとしっかり者のレイのコンビもしっくりきてるし。いかんせん深夜なので見逃すことも多いんだよなー。

●「王国屋」のアヌーンは獲得した悪魔を何に使ってるんでしょうか？　引き渡したクルースニクが心配で夜も眠れません。（栃木県／北条智子さん）■アヌーンって妖精界の薬屋さんなんだよね。ざ、材料なのかな!?

次週、キャラ人気投票結果発表!!

お待たせしました!!　次週、いよいよ「COUNT DOWN!!」の集計結果発表です！　アトラスさんからもコメントがもらえるのでお楽しみに。またいつもの投稿（VR美術館、メガテン会議室、Q&A、コスプレフォトなど）も続けて募集してます。初投稿大歓迎！　サタマガ投稿デビューをこの『サタマガフォーラム』で飾ってみない？

千葉県／麻乃真次さん

※ハガキ採用者にはソウルハッカーズ関連グッズをお送りします。

連載快調!! もっともっとエルフに接近！

第9回

Zoom in élf

エ・ル・フ

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00〜18:00（月〜金）
エルフホームページ…………http://www.elf-game.co.jp

古山きみこ as ユーノ 第9回

こんにちはです！　古山きみこです。

もう2週間を過ぎちゃいましたけど、みなさんバレンタインはどうでしたか？　チョコレートをもらえなかった人に、きみこからささやかなプレゼントを……ちゅっ♡きゃー♡♡（おいおい何やってるんだ♦←心の声）古山は誰もいないバレンタインだったから、寂しくなっちゃったんです（泣）。ちょっと壊れてみました…。

きみちゃんの りっぱな声優になるゾ！

ところで、エルフさんのホームページを見てくれていますか？　いろいろな企画があって、エルフのすべてがわかっちゃうよ！　今、私が気に入っているのは『臭作さんの一言』という企画コーナー。臭作さんの顔の横に吹き出しが付いていて、その中に入れるセリフをホームページを見ている人たちが考えて投稿する、っていうコーナーなんです。これがすっごくおもしろいの！　よく思いつくなぁ〜って感心しちゃいました♡　1,000以上の応募の中から何作品かを選ぶとき、私も参加させてもらったんですよ。そしたらなんと、古山がその時選んだ一言が大賞を取ったんです！　最終的には読者さんの人気投票で1位に決まったんですけど。自分が考えたわけじゃないのにすごく自慢です。そして今は第2弾として、臭作さんのイラストにぴったりの川柳（五・七・五）を募集しているんですよ。“古池や〜臭作覗き込む、水の音”……ダメですか？

それから1/30と2/6更新のホームページの中に、古山のインタビューが載ってるんです！　それも写真いっぱいで。インタビューの答えの文章の頭に、その時その時の古山の顔アイコンがくっついてるんですよ。すっごく時間をかけて作ってくださった力作なんです！　パソコン持ってないという人にも、何とかして見てもらいたいな。エルフのみなさんの愛がたーっぷりぎゅうぎゅうに詰まったホームページで、はまっちゃいますよー。それでは、また来月にお会いしましょう。ばいばい。

エルフさんでホームページを閲覧。ほんとうに楽しかったです

Readers VOICE

○今年もバレンタインの季節がやってきてしまいました。3年、いや4年連続もらえない僕に愛のめぐみをお願いします。というのも、ここ3年間受験でナシ、今年は実家に帰ってきてしまい、大学の友達と連絡がとれずナシ……なんて悲しい……よろしくお願いします。ま、それはさておきYU-NOおもしろかったです。次回のエルフ作品は何なんでしょう？ 期待しています。（東京都K.Sさん）

○1月は東京地方に2度も大雪が降ったらしいですが、エルフのみなさんは大丈夫でしたか？　ちなみに根室は今日も雪です。（北海道　K.Nさん）

CHECK エルフホームページに古山さんが出演しているゾ

このコーナーでも何度か紹介したことがある、エルフホームページ。来訪者の数はすでに90万人に迫る勢いで、今一番イキのいいホームページのひとつだろうね。そして最近始まったエルフ突撃インタビューのコーナーに古山さんが出演しているのだ。で、仕事、プライベート、趣味に至るまで、いろんな古山さんの側面が語られている。そのボリュームもかなりのものなので、これを読んだだけでなんだか古山さんに近づける気がするぞ。要チェック!!

みんなのファンレターも、大切に持っている古山さん。

………エルフ伝言板………

ただいまエルフホームページでは、「臭作」をめいっぱい楽しんでもらっちゃおう、といろいろ考案中です。「臭作さんを捜せ！」コーナーや「臭作さん」川柳など、読者のみなさんにぜひ参加していただきたい企画が目白押し！　キャラクター紹介など「臭作」情報も続々登場しますのでお見逃しなくネ。そして次回は、このコーナーでもいよいよ「臭作」をご紹介!!　18歳未満はお断りよ〜んの方にも、ちょっぴりだけ大人の世界を覗き見せてア・ゲ・ル?!

おハガキぼしゅ〜

このコーナーではコーナーへのご意見やご感想、エルフへの質問を待っているぞ。もちろんコラム連載中の古山きみこさんへの励ましのお便りもこちらでOK。あて先は……〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「Zoom in エ・ル・フ　3/13号」

コナミCSプロモーション&サタマガ協力企画

KONAMI de HA

コナミ サターンでがんばる

第6回 コナミのオススメ!?

KONAMI'S PRAISE

CSプロモーションのスタッフが本音でおススメするあれこれ

仕事を離れても「ゲームが好き」という3人にご登場いただき、自社タイトルについてお話ししていただきます。ちゃんとやってるんですね。

●

鎌田　江澤さんがコナミのゲームで好きな作品っていうとどれですか。

江澤　ファミコンの頃だと「グラディウス」はよかったな。「グーニーズ」も映画を見た後で、すごく楽しかった。ここで仕事を始めてからだと、「スナッチャー」はビックリさせられました。発売がかなり前なのに、今でも十分楽しめたから。

丸田　あの当時、「MSXマガジン」の記事を見て興奮しましたよ。まさしく「ブレードランナー」の世界だ、っていう感じだった。

江澤　それと「幻想水滸伝」ですね。

丸田　僕も遅ればせながらやってるけど、話が面白い。最近って、ラブ&ピースをそのままストレートに言っちゃってる作品が多いでしょう。

江澤　レベル上げに苦労しないでサクサク進められるのがいいんですよ。私はストレスの溜まらないゲームが好きだから。

丸田　本拠地システムとかも楽しかったけど、バランスがすごくいいね。それってすごく大事だと思うんです。

鎌田　最近は戦略性のあるRPGが好きで、「ヴァンダルハーツ」はやってみてよかった。

丸田　あれは戦闘シーン。効果音とかが多くてメチャクチャ気持ちいい。

江澤　丸田さんの一番は、やっぱり「メタルギア」(※MSXで登場したアクション)でしょう。今日も自前で持ってきてるし(笑)。

丸田　もう、ホントにいい。設定とか、登場人物の名前の付け方とか細部まで非常によくできてるし、ゲームとしても最高ですよ。最近ならば「悪魔城ドラキュラX」。担当になったんだけど、これがまたいい。

鎌田　丸田さん、PS版買ったの?

丸田　買いましたよ、当たり前じゃないですか。いいですよ。これは担当するからっていうわけじゃなくて。マップをどんどん探索して行くんですけど、やみくもに行くんじゃなくて、アイテムを手に入れなきゃ先に行けないわけなんですよ。だけど、マップを見るとどうしても埋まらないところがあって、アイテムの使い方をいろいろ考えるんですよ。で、ちょっと行けるところが見つかって、「どうせ大したことないだろう」なんて思ったら、そのマップがまためちゃめちゃ広くてびっくり。

鎌田　開発者の思うつぼだよね。ワナに完全にハマってるよ(笑)。

丸田　もう、その通り(笑)。また、アイテムを手に入れると必殺技が違うんですけど、これがまた楽しい。でも、コマンド入力が難しいんだ。

江澤　昔から好きなんですか。

丸田　ディスクシステムの第1弾からですね。あれはまず曲がいい〜。

江澤　もう顔がとろけてるよ(笑)。

丸田　コナミのアクションで印象的だったのは「魂斗羅スピリッツ」。これはすっごいやりましたよ。秀逸でしたね。スーファミの黎明期に出たにもかかわらず、最後まであれを越えたと思われるアクションシューティングはない。バランスも、絵も、曲もいいし。後半で飛んでくるミサイルに飛び移りながらボスのところまで行くアイデアには笑った。

江澤　鎌田さんはPS版「ドラキュラ」のCF担当でしたよね。『かなりキテる! かなりハマる!』っていう。ここまでやり込みましたか?

鎌田　ここまでは……(笑)。でも、内容を知るためだけじゃなくて、ゲーム大会を開催するために練習したり、ゲーム画面が必要だからって言われて自分で撮るために必死でやることはあるよね。

江澤　画面撮りはすごくタイヘン。女性スタッフもみんなやるんですよ。

鎌田　何が辛いかって、条件が厳しい。例えば、「パワプロ」で清原が満塁ホームラン打っている画面がほしいっていうオーダーがあったら、満塁にして清原をバッターボックスに立たせてホームラン打たなきゃいけないんですよ。「NBA」も難しかったなあ。ブレちゃうから。

江澤　私もスポーツゲームの担当が多くて。でも、コナミに入社するまではスポーツゲームって遊ぼうとは思わなかったんですけど、仕事でやってみて面白さがわかりましたね。

丸田　僕も実は、入るまで「パワプロ」やったことなかったんですよ。もともと「ファミスタ」派で、はっきり言って強い。で、仕事だからやらなきゃと思って「パワプロ」やったら、「これはすごい」と思った。食わず嫌いっていけないなと(笑)。"サクセスモード"がまたいい。1日1人作らないと寝られないことがあったからね。

江澤　「パワプロ」は私のスポーツゲームに対する見方を変えたし、あのモードは女の子にも楽しんでもらえると思うんですよ。私もそうだったけど、女の子はスポーツゲームに触ったことすらないっていうことが多いから、遊んでみてほしいんですよね。全体的にもっと女の子がゲームをやってくれるといいんですけど。

全国に広がるKCEからのメッセージ
KCEからの手紙

Letter from KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT

FROM NAGOYA

早いもので、私がコナミに入社して13年になろうとしています。私が入社した1985年には、まだ社名も"コナミ工業株式会社"で、大阪の新二部に上場したばかりの頃でした。好きな球団の阪神タイガースが日本一になった年でもあり忘れることのできない年です。

ファミコンが世に出て間がない頃でもあり、ゲーム業界自体の認知度も一般的にはなく、コナミに入社しましたと言ってもわかってくれる人はほとんどいませんでした。この頃のゲームの主流はアーケード用のビデオゲームでありゲームセンターに通うごく少数の人以外にはわからなかったと思います。この頃のゲームセンターは店内も暗い印象で誰もが気軽に入れる場所ではなかったのでしょう。今の若い人には考えられないでしょうが。

話は変わりますが、KCE名古屋は設

立してまだ1年5ヵ月あまりです。若い会社であり、従業員も若い人間がほとんどですがこれからの会社です。今後のKCE名古屋の作品に期待してください。

(KCE名古屋　CS開発部　山下和之)

FROM KOBE

蛭子「どーも! 昔、KCE大阪で、ゴ○モ○とか言うゲームを作ってたような気がする、炎の男『蛭子』でーす」

汾陽「拙者も○エ○ンを、やってたか?の、星のプリンス『汾陽』だよ〜ん!」

蛭子「私達はKCE神戸に来たばっかなんすよ。で、いきなり手紙を書けって言われて。まだ、来て2日目だよ。2日目!!」

汾陽「まあ、まあ、押さえて! とりあえず、KCE神戸の簡単な紹介でも」

蛭子「KCE神戸と言えば!」

汾陽「ドラキュラ3Dっすか?」

蛭子「そう、それ!! 僕も昨日見せてもらったけど、すごく雰囲気が出てたね」

汾陽「も〜ダークで、闇々で悪魔だじょ〜って感じ!」

蛭子「マジで、乞う、ご期待。チームに忍び込んで密かにプレイしちゃおかなー」

汾陽「買いなさい!」

蛭子「そうだ、言っとかないと。ばずるだまもよろしく!! これも、チームに忍び込んで密かにプレイしちゃおかなー」

汾陽「買いなさい!!(×2)」

蛭子「その前に会社の64借りないと……」

蛭子・汾陽「買いなさいってか!! お後が、よろしいようで……」

NABI コナミのパワフルタイトルがセガサターンで大炸裂

メーカーコメントだけではわからない、プロモーション担当の本音を対談形式でお送りします。なんと言っても一番やり込んでいる人達。かなり趣味入ってますけど……。

私自身、小さいころ周りの女の子がやらなかったから寂しかったしね。「幻想水滸伝」はオススメできるし、「ときめき」も、意外と女の子が楽しめると思いますけど。

丸田 僕はあまりにもギャルギャルしてて“超えちゃってるヤツ”は苦手なんだけど、「ときめき」はバランスが取れてるんだよね。“架空”の世界で遊ばせる加減が絶妙で、うまくゲームの世界の中で楽しませてくれてる。今回、「ドラマシリーズ」のプロモーションをやるためにいろいろと調べて実感したんですけど、『一部のファンのためにキャラクターゲーム作って儲けようとしてる』って思ってる人が多いんですよ。でもね、自分でやってみて思うけど、そうじゃないんだな。誰にでも共感できるような、高校生活の中での恋愛を表現しているんだよ。僕もこういうジャンルってそんなにやらないんだけど、「虹色の青春」も面白かったですよ。虹野さんの俺を見る目が違うんだもん（笑）。

江澤 もうハマってるよ……。でも、キャラクターものだから恥ずかしいっていうことで買ってもらえないのはちょっと残念ですよね。

鎌田 僕は、ショップでキャラクターゲームを買っている人を見かけても、「うわ、あいつこんなもん買ってるよ」とは、あまり思わないんですよ。自分が買うときに気にするほど、他人は気にしていないと思うんです。今やそんな時代じゃないんですよね。大事なのは、ちゃんと選んで楽しいソフトを買ってもらいたいなと。プロモーションをしてる側が言うとヘンかもしれないけれど、子ども達がお金を使うことに対してルーズになってる世の中で、それに乗っかっているとゲームって根付かないと思うんですよ。まずいメシ屋は潰れるように、もう少し淘汰されていかないと。僕らは決してソンはさせないという自信があってプロモーションしてますから。

丸田 うちって、なんかよく考えているなと思うことってあるよね。広告とか記事とかを見てもらえばわかってもらえるんじゃないかと。そのゲームのいいところを伸ばしていこうと思ってがんばってますからね。

CSソフト事業本部 プロモーション企画部 **江澤亜希子**

雑誌媒体などを担当。ゲームとの出会いは小学6年生のとき。兄とお金を出し合ってソフトを買っていたせいか、2P同時や対戦ゲームが好きで、今でもＶＦなどに熱中する。しかし、ベスト１のゲームはファミコンの「川のぬし釣り」……。

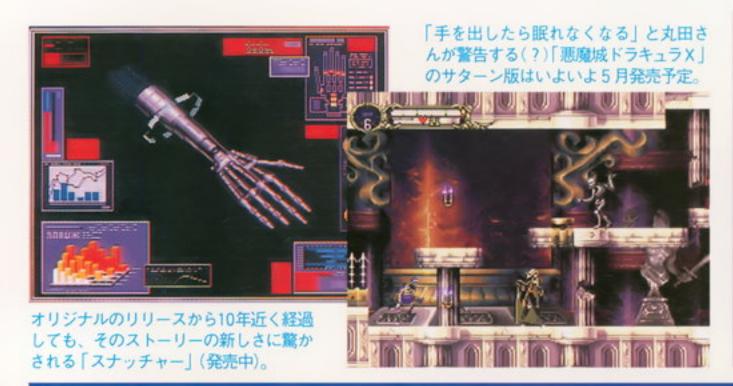
年末に雑誌広告で展開された「江澤着せ替え人形」編。まさにカラダを張った宣伝。

CSソフト事業本部 プロモーション企画部 **鎌田浩昭**

ＣＦ制作会社からコナミのプロモーションへ。ＣＦ制作などを担当。大学進学の頃よりシューティングゲームとRPGを深く愛す。その経験をふまえても、まもなくＰＳでリリース予定の「幻想水滸伝2」は最高峰のデキと太鼓判を押す。

N64版「ゴエモン」のＣＦは「ゴエゴエ～」のフレーズが女の子の間でもヒット。

「手を出したら眠れなくなる」と丸田さんが警告する（？）「悪魔城ドラキュラX」のサターン版はいよいよ5月発売予定。

オリジナルのリリースから10年近く経過しても、そのストーリーの新しさに驚かされる「スナッチャー」（発売中）。

CSソフト事業本部 プロモーション企画部 **丸田昌哉**

プロモーション企画担当。テレビＣＦなどを手掛ける。やり込んだゲームは数知れないが、賞賛するゲームは「ゼルダ」「メトロイド」、そしてなんと言っても「メタルギア」とその「2」。「ソリッド」のプロモーションをやらせてくれ！

時節がら注目度の高かった「ハイパーオリンピック」のＣＦ。丸田氏がどこかに。

関口・江澤の虎ノ門発 午後10:00

関口 江澤が対談に行ってしまったので、今回のこのコーナーは私が独占よ！

●VOL.4の“コナミのRPG”は面白かった。特に私は「ラグランジュポイント」が好きだったので、開発秘話は楽しめました。あのタイトルはスーファミに隠れてしまって話題にならなかったのが残念だったので。これからリメイク、あるいは続編をファン参加型で制作しては？ （福岡県・阿南）

関口 どうしても「ラグリンシュポイント」と言ってしまう私です。舌足らずなのかしら？ インタビューを受けた米岡部長は普段から気さくな、いい方なんですよ。

●「虹色の青春」はマジで感動した。一緒に買ったダチが先にクリアして“泣いた”という話を聞き、俺は少し引いた。その2日後、虹野さんの「約束したじゃない」の言葉に目頭が熱くなる。だが、俺は男！ 泣かない。しかし、エンディング、『出会えて良かった』が流れる。男は泣いたね、心の中でさ。 （千葉県・帆狩・17歳）

関口 男の子だって泣いても構わないと思う。素直に感動したりできる心を持っている人ってステキだな。次もジーンときますよ。

●サターンでがんばっているメーカーって少なくなってきましたよね。ですからコナミさんには、面白いゲームをたくさん出してくれることを期待します。ちょっと「ときメモ」で引っ張りすぎなので、違うゲームを出してほしい。それもシリーズじゃなくオリジナルを。 （長野県・田中・18歳）

関口 コナミはサターンもがんばっているのですが、なかなか伝わらず、ユーザーの方からお叱りを受けることもしばしば。でも手抜きしてるわけじゃないんです。本当に。そこのところって伝わってるかなあ？

埼玉県・高山祥央さん

採用者には このコーナーオリジナルのテレカをプレゼント。また、全投稿者の中から１名に、関口・江澤賞として片桐彩子とツーショットテレカを製作のうえ進呈。

あて先はココだ

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「KONAMI no HANABI」係

昔の台所にあったのはかまど。百葉箱は「いま何度？」

イマディオ公認　ファン　ページ　**第4回**

（前号の続き）ャンディ。もう、これ以上ダジャレやウソをつかないことにしました。その前にひとつだけ。「あっ、これは社長」「いいか、ワシの名を連呼してはならんぞ。カプコンのゲームになるからな」「そんな、今の読者がSONSONなんて覚えてませんよ」

??? みんなの疑問？ ???

いつかは **最終回**

送られてきたハガキを読んでみよ～のコーナー。なんだかたくさん疑問に思うことがあるようですね。では、さっそく1通目～。

■全部のキャラのエンディング見るの辛いッス。絵はいいのになぁ～。（東京都／せつない男氏）★これは、まったく別の会社の「セ」のつくゲームへのお便りでした。

■「EVE The Lost One」には初回限定版や限定ポスターやグッズはありますか？（栃木県／菱沼和夫氏）★さぁ、どうなのでしょう。しかし、ここはハガキを読むだけのコーナーなのだ～。

■完成ハガキって何ですか？（兵庫県／小林誠直氏）★第1回の募集のところの誤植のことだな。他にもいっぱいあるので探してみて。

■JFC（ジャパン・カード・フェスティバル）のイマディオブースでカード1箱に特製オリジナルSPカードが1枚ついてきたというのは本当でしょうか？（愛知県／森英亮氏）★え～、ほんとでしょうか？　でも読むだけだからね、このコーナー。

■私は「EVE」と「DESIRE」両方やったのですが、かなりおもしろかったです。けれどどちらも謎が残ってませんか？「EVE」は2作目が出ますけど「DESIRE」は？（滋賀県／ホープレス氏）★答えはプレイヤーそれぞれの心に。

（茨城県／藍流結城嬢）「間違えました。The Lost Oneの全部小文字で書いちゃいました。ついでに杏子ちゃんの瞳の色も違うです……」間違いが目立つように大きくしてみました。

EVE用語録

説明しよう。これは「EVE」についての用語を説明するコーナーだ。ただし、「パラサイト・イブ」についてはまったく関与していない。

「テラー」国際手配ナンバーB12AJ23。銃器を使用せず、エルディア軍正規のナイフで暗殺を行う。前エルディア国王も、本当はテラーが暗殺したらしい。

「月は満ち、オアシスはうるおい、砂漠には緑が戻る」ストールマンからのメモをシリアから聞いた小次郎。これをプリンに伝えると初潮が始まったというのは不当ですか？　砂漠に緑が戻らないのはパイパンですか。愛は死にますか？　それってさだまさしですか（ちょっと下品？）。

「マルチサイトシステム」同じ時間軸を別の人物の視点で描く。主人公を切り替えないとストーリーが進展しないこともある。これを知らずに小次郎編をやり続け、どうやっても謎がとけないとあきらめてしまった人もいる。取扱説明書はちゃんと読んでおいたほうが無難。

（山形県／マーブル氏）とってもかわいかったので、よりかわいく見えるようにとっても小さくしてみました。

ゲーム誌ではとても言えないこと

堀切　高橋ぃ、今から外出なんだよ。この原稿やっといて？
高橋　え、ちょっと待ってくださいよぉ。……行っちゃった。どうしよう。先週はたしかロメオス大司教の話で終わったよな。もう1回CROSSさんに聞いてみよ。もしもしCROSSさんスか？
CROSS　違います。
高橋　って、CROSSさんでしょ。あのぉ、ロメオス大司教のモデルになった人がいるって聞いたんですけど……誰なんスか？
CROSS　教えてほしい？
高橋　教えてほしいっス！
CROSS　じゃじゃ～ん。モデルになったその人とは！　シュプリアー○氏です。
高橋　えっ、あのペルーの？
CROSS　いやぁ、キャラクターを考えているときに、たまたまテレビでニュースを見てたんですよ。そしたら出てたの。
高橋　それだけっスか？
CROSS　それだけ。
高橋　そうスか（なんて安易……）。

（堀切）人にものをお願いすることに鬼のような才能を発揮。仕事をいかに外に逃すかを、つねに考えている。頭の回転が早い、というよりズルイ。典型的な勝つ側の人間。本性はトカゲの本体。

（高橋）イマディオでの役割はトカゲのしっぽ。何か問題がありそうなときに「いや、それは高橋が」とか「って、高橋が言ってます」というように、すぐ責任を負わされる。負ける側の人間。

お知らせ／2月25日発売の「EVE The Lost One」の体験版付の『プロローグ・オブ・ロスト・ワン』ちゅう本は、映画の前に買うプログラムのような感じだと思ってもらうのがよいかと。

グキッ

推理クイズ「SNAKEは誰だ？」コンテスト④

「Lost One」に登場するスネークが、本当は誰なのかを推理するコンテストを毎週開催中。

応募は感性ハガキにスネークだと思える人物１名の推理に住所・氏名・年齢・電話番号と、言われると嬉しくなる言葉を添えて右下のあて先まで郵送してください。

毎週１名に「EVE The Lost One」店頭用プロモーション・ビデオをプレゼント。

現在、手元にあるハガキから１万通選んで集計した結果、一番怪しいヤツは見城。次回締め切りは２月26日（当日消印有効）です。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
IMADIO CLUB「SNAKEは誰だ？」コンテスト４係

（群馬県／猫魂嬢）「EVEで盛り上がっているトコ、マリーのアトリエでスミマセン」マリーもイマディオでーッス。どんどんおくれ。

（佐賀県／西岡信氏）ついにまりなだけでなく小次郎の登場も判明。ちっとも小次郎は変わってないみたい。

小次郎さま～♥

（茨城県／加藤秀俊氏）スネークコンテストあてのハガキの隅に描かれた杏子がなんとなく良い雰囲気。

サタコレみたいなものが2月26日に発売された。「EVE burst error」と「DESIRE」のカップリングと「DESIRE」単体の２パターンで、どちらにも「PROLOGUE of Lost One」と同じ「EVE The Lost One」の体験版がついている。「Lost One」の前にプレイしておくのがよさそう。「EVE」をプレイした人からこんなラブレターも届いてるし。

「天城小次郎様について語ります。こんな格好いい男性は現実世界にはいないでしょう。彼の魅力はその姿、行動、判断力、性格すべてだぁ。アブない女と言われてもかまわないっ。天城小次郎様LOVE×無限大」（大阪府／大池智子嬢）

EVE burst error&DESIREバリューパック
DESIREプレミアムパック

お便り募集中

ちょっとショタっぽいのや汗臭いのや腐臭のするのやシュールなのやといったイラストも募集中。コスプレやぬいぐるみもOK。意見や疑問などの文字ネタも。ハガキに７ケタの郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・好きな声優を書いて下のあて先まで。

あて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社　セガサターンマガジン編集部
「IMADIO CLUB」係

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

アーケードエクスプレス Arcade Express Vol.19

今週の新作タイトル 「電車でGO!2 高速編」他（タイトー）

タイトーの新作特集

アーケード版、PS版ともに人気が爆発した「電車でGO!」の2を筆頭に、数々の人気シリーズの続編が目白押しのタイトー。今回はその一部を紹介しよう。

電車でGO!2 高速編

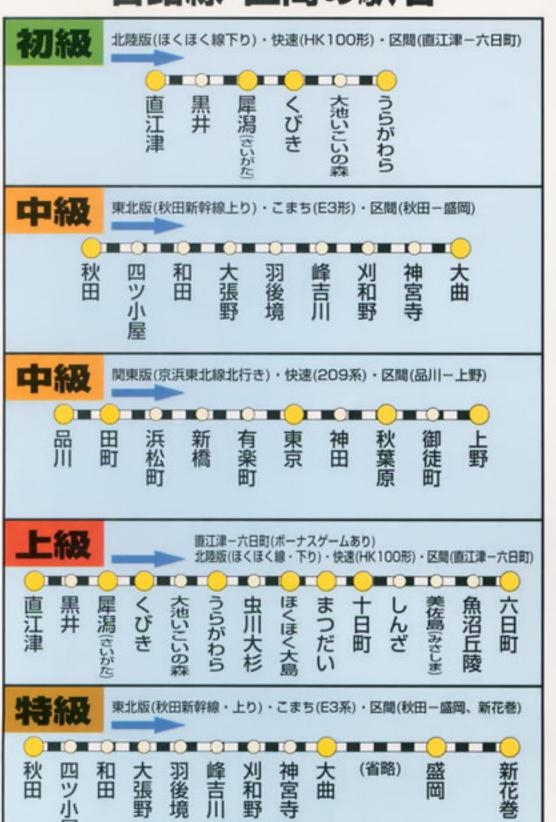
LET'S GO BY TRAIN! 2

●タイトー●3月稼働予定
●電車運転シミュレーション●JC基板

リアリティを追及した電車運転シミュレーションゲーム「電車でGO!」は、子供の頃に夢見た、電車の運転手になりきれる、まさに夢のような内容で人気を博した。

PSにも移植され、その人気も冷めやまぬ今、JR秋田新幹線“こまち”などを再現する続編が早くも登場する。この続編には、他にも、在来線で最速を誇る北越急行“ほくほく線（上越地方）”、京浜東北線の計3路線があり、5区間の運転が可能となっている。「電車でGO!2 高速編」と名付けられたこのゲームは、200Km/hを越える速度や通過する駅など、前作にはないスピード感を味わえることが最大の魅力なのだ。

各路線・区間の駅名

※特級の盛岡―新花巻間を走るには、大曲停車時に持ち時間残ありと“グッド”か“グレート”を出すことが条件になります。

GAME SYSTEM

ゲームシステムは前作のシステムが受け継がれている。マスターコントローラー（アクセル）をフルノッチ投入して加速、目標速度に近づいたらマスターコントローラーを切って惰性走行を開始。駅が近づいたらブレーキをコントロールして停止線に合わせて停止させる。以上の操作を制限時間内(ダイヤ通り）にミスせずに行うことが基本ルールとなっている。下記のことを行うと減点対象となるぞ。

①ダイヤの乱れ（運行時間の遅れ/通過駅でのダイヤの遅れ）
②知らせ灯点灯前にスタート
③走行区間での理由なき停止
④非常ブレーキの使用
⑤速度制限標識無視
⑥停車位置オーバー
⑦信号無視

ボーナスゲームでは、今や廃止となった電気機関車と特急列車の連結ゲームが楽しめる。機関車を後退させ、衝撃なく連結することで高得点が獲得できる。

 ※画面写真はいずれも開発中のものです。

●タイトー●稼働時期未定●3D対戦アクション●TAITOWOLF（仮）ボード

タイトーが自信を持って世に放つ「サイキックフォース2012」は、従来の格闘アクションとは異なった斬新なシステムの採用により、多くの固定ファンを獲得した人気ゲームの続編である。前作の迫力を損なうことなく、新たに改良されたシステムを加えて登場するこのゲームは、今再びブームを巻き起こす予感がする。以前に当コーナーでもキャラクターを紹介したが、いよいよ登場ということで、新システムの復習を兼ねて再度紹介するぞ。

未知なる力がいよいよ明らかになる!!

新サイコゲージ

今回のサイコゲージはライフゲージと一体化している。その境界線がお互いのMAX値を表しており、ライフゲージの減少とともにサイコゲージのMAX値が上がっていくぞ。

スライドダッシュ

前作では直線的なダッシュしかできなかったが、今回は弧を描きながら相手の側面へと移動する手段が追加された。クイックダッシュに対して有効な移動手段になるか!?

バリアブレイク

待望の対バリアガード用の攻撃が今回から登場。バリアガードを張った相手の近くでレバーを入れながら強攻撃ボタンを押すだけで出せる。その手軽さも見逃せない。

ハイパーチャージ

すべてのボタンを押すとサイコゲージを回復できるが、それに加えて今回はボタンすべてとレバーを回転させることで、自らライフを削りサイコゲージを上昇させることも可能だ。

PSYインパルス

壁にぶつかってダウンしたあと、ボタンを連打することで一瞬だけ攻撃力のあるバリアを発生させることができる。無敵時間もあるので技を重ねられても大丈夫だ。

超能力の打ち分け

超能力コマンドを入力後にレバーを入れることで、任意の方向へ放つことができる。これをマスターすれば相手のダッシュを迎撃することも可能になるのだ。

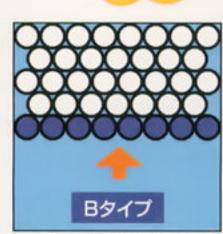
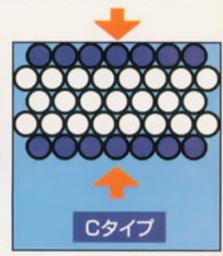
●タイトー●2月下旬稼働予定●パズル●F3ボード

“パズルボブル”シリーズの第4弾が登場。今回はパズル面の新構成に加え、新フィーチャーとしてパズルモードには「滑車」と「反重力ブロック」を、対戦モードには「連鎖」がそれぞれ採用されており、初心者から上級者まで十分に堪能できる内容になっている。ゲームモードは表と裏で550面もある「ひとりでパズルモード」から「ひとりで対戦モード」、「ふたりで対戦モード」の3つが用意されている。遊びごたえ十分ありだ。

ロープにぶら下がっているバブルに発射バブルをぶつけると起動する。

攻撃方法の違い

対戦モードでの各キャラクターの攻撃方法は、①攻撃方法の違い②攻撃パターンの違い③攻撃力の違い、などの3要素の組み合わせで決定される。

天井から1列分のバブルが出現して、フィールド内のすべてのバブルが一段下がる。

下からバブルがわき上がってきて、フィールド内のバブル・天井にくっつく。

攻撃バブルが7個以上だと天井から、6個以下だと下からわき上がってくる。

●タイトー●稼働時期未定●パズル●F3ボード

新しい要素がふんだんに取り込まれたパズルゲームが登場。風船がテーマとなっているファンタジックなパズルゲームで、パズル要素以外にもシューティングの要素が加わっているので爽快感も味わえるのだ。プレイヤーの目的は空間に浮かんで左右に移動している風船群（ターゲット風船）に向けて2つの風船を上げ、風船を割っていくことだ。

同じ色の風船を3つ以上くっつけると割れる。風船が雲が下のラインを越えるとミス。

連鎖を狙ってみよう！

風船が割れることで別の風船が新たに割れることを連鎖という。アイテムゲージが溜まるとアイテム風船が出現してプレイヤーの手助けをしてくれる。これは狙うしかっ！

タイトーより

1作目では憧れの運転士になることができました。そして今度は新幹線の運転ができるように！ 今回の「電車でGO！2高速編」のテーマは「定通」。いかに時間通りに通過するかがポイントです。（広報宣伝部）

格闘ゲームもあるけれど、それだけにこだわらず、タイトーはいろんなジャンルをリリースしていきます。格ゲーもいいけど、パズルゲームもやってみてくださいね！（TGパブリシティ）

HELLO!! CAPCOM Vol.47

お待たせしました、セイヴァー特集用のハガキを募集開始だ！ それからジャスティス学園校歌の発表もあるから、今回も見逃したらダメだぞ！

ジャスティス学園校歌募集、結果発表!!

カプコンが募集したジャスティス学園の校歌、その結果が発表されたぞ。大賞に輝いたのは埼玉県の國井融さん。受賞した歌詞も掲載したので見てくれよ。他にも東京都の島田剛さん（準大賞）東京都の坂口貴之さん（企画マン賞）東京都のべんじーだでさん（気合入太郎賞）愛媛県の隅田旬美さん（極竜也賞）大阪府の長谷恵美さん（金本渉賞）静岡県のYATOさん（トム・トラボルタ・ヒデ賞）滋賀県の寺田雅樹さんと青森県の花田玲子さん（特別賞）がそれぞれ受賞だ。おめでとう!! ちなみに賞品として、大賞受賞者には基板＆コントロールボックス。準大賞には各グッズ、各賞受賞者にはサントラのCDが送られたぞ。

1. 明日の日本を形作る　若き力を磨くため
   信じよ内なる正義の心　迷いの中を真っすぐに
   悪を許さぬ魂は　清く正しく美しく
   仰げ母校の誠の教え　偉大な学び舎ジャスティス学園

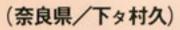
2. 日本の未来を切り開く　熱き心を宿すため
   鍛えよそれなる叡知と身体　力無き正義は無力なり
   悪を断ずる魂は　強く優しく逞しく
   抱け母校の真理の調べ　理想の学び舎ジャスティス学園

校歌募集にたくさんの応募、ありがとうございました

もじ文字しないで

なんか、このコーナーに来るネタの大半はストⅢ。他タイトルの投稿も来てくれよ！

●「マーヴル VS. カプコン」ってゆーから、マーヴルのキャラと岡本氏や船水氏が闘うゲームなんだと思ったのに……。ちょっとガッカリ。

（奈良県／下ヶ村久）

○それ、本当にあったらやってみたい？ 面白そうだけど、それ以上に怖いと思う……。

広島県／TATSU

以前やった「ビバ！ セイヴァー」基板当選者からのメッセージ。こういう投稿もアリ。

●アレックス好き、スキ、だぁ～い好き。ずっと彼を見ていたい♥ でも、１人でただ闘うのもさびしそうなので、ストⅢ3rdか4thではぜひ、彼にライバルを作ってあげてください。お願いします、カプコンさまぁ～っ!!

（神奈川県／郊山涼子）

○今回のコレといい前回のアレといい、なんか越えてはいけない一線を越えてしまった人って最近、増加傾向にあるのでしょうか？ そうだったら世も末って感じ（笑）。

大プッシュの部屋

今回も粒ぞろいのイラストがいっぱい！ 選ぶのも大変です。

福島県／南斗ボム

女性に年齢のことをいうのはタブーです、常識です。もう三十路か……（笑）。

神奈川県／桜桃梅季

やって来ました第２弾！ ボケとツッコミがいい感じで、心がなごみます♥

福岡県／春日るりと

エレナがポケファイの頭身になると、手が短くて逆立ちできないのでは？

神奈川県／速魚時雨

間違っても思いっきり叩いたりしないようにね。動物愛護の精神に反します！

熊本県／DAE

ヘルメットを脱いだアキラは本当に人気者。他のキャラも負けてられないぞ！

セイヴァーの小部屋

セイヴァー特集計画発動！ 詳しくはお知らせを見てね。

島根県／ゴンザレス

カラーリングをタキシード調にしてあるのがポイント。良く似合ってます。

熊本県／むむむ太郎

全キャラ大集合！ ハガキサイズでよく描けたね。

「ヴァンパイア セイヴァー」イラスト募集開始!!

ついにサターン版セイヴァーの発売日が決定。それに合わせてハロカプでも特集をするべくハガキを募集します。コーナー名は「セイヴァーの大部屋」。シリーズのレギュラー陣に加えて新キャラのジェダやリリス。復活を遂げたドノヴァンやフォボスなどのキャラクターに対する想いや、ゲームそのものに対する想いなどをイラストや文章にぶつけてくれ。締め切りは３月27日必着。豪華プレゼントも用意する予定なので、気合いの入った熱いハガキを待ってます。

それからもう１つ。以前から募集しているハロカプのタイトルロゴの締め切りが少し延びました。３月13日必着です。採用者にはソフト（何かは内緒）を付けようと思うのでヨロシク。

VOL.49の投稿者プレゼントのジャスティス３点セット。締め切りは３月13日必着。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内
「ハロカプ」各コーナー係

カプコン東京支店取材2/13の巻

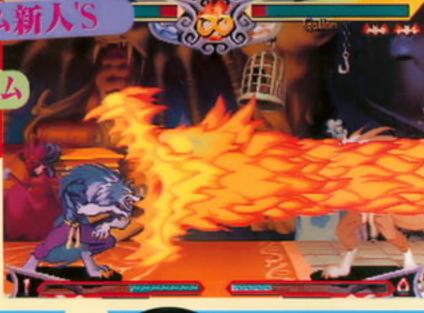
今回は久々に東京支店へ。発売間近の「ヴァンパイア セイヴァー」で、パブチームの新人さんたちの実力を試させていただいた! カプコン入社希望の人も必見!?

東京支店パブチーム新人さん特集!!

カプコンパブチーム新人'S
VS
サタマガ烏合の衆チーム
onヴァンパイア セイヴァー

格ゲーは得意だがセイヴァー経験の浅いメンツのサタマガチーム。全員が格ゲー大好きというカプコンチーム。果たしてこの勝負の結果は……?

1回戦 田中さら

使用キャラ パイロン

ヴァンパイアシリーズ初心者の田中嬢。初めてにしては頑張るが健闘むなしく、最後はミッドナイトブリスで惜敗。

鬼のサタマガチーム。初心者相手に容赦せず。

2回戦 秋浜和之

使用キャラ ビシャモン

秋浜氏がオートガードを選んでしまい、双方の攻撃がなかなか当たらず長期戦に。最後はあっけなく秋浜氏の削られ負け。

オートガードが災いしたか? 体力が削られていく秋浜氏。

3回戦 浦沢賀奈

使用キャラ フェリシア

ジャンプ攻撃、ダッシュ攻撃と完全にフェリシアを使いこなしていた浦沢嬢。サタマガ陣は何もできずにぼろ負け。

浦沢さんのいいところだけが光った戦いだった。

4回戦 阿部尚希

後のないカプコンチーム。あと少しの所までいったのだが……。惜しくも敗退。

使用キャラ デミトリ

一進一退の攻防を繰り広げる両名。最後はフェリシアのダークフォースでごり押し勝ち。サタマガが勝利を収める。

惨敗のカプコンパブチーム新人'S……

そこに救世主現る!

福本名人登場!

前パブチーム&サタマガ担当だった福本名人が、後輩の窮状を見かねて参上! 圧倒的な強さを見せつけ無言で立ち去った(アンタは豪鬼か)。カプコン新人'Sは、後日サタマガ編集部へお礼参り、もとい雪辱を晴らすために乱入するらしい。

後輩のためというよりは、単に自分の強さを見せ付けたかった?

田中さら

①10年前からゲーム業界に就職したくて(カプコンはランキング1位でしたっ!!)ずーっと狙ってました。東京ゲームショウでカプコンブースにお邪魔し、O常務を窓口に無理矢理入社させていただきました。「バイオがイチオシ!」とかいって、社員になれて、喜んでいたらコスプレ要員だったという……さむぅ……。
②「ペット」ですっ!! いえいえ、あながち間違ってはいませんが、チームのみなさんに気持ちよく働いていただくためにサポートすることと、取引先の新規開拓です。
③入社前は楽しそうだなカプコンってと思っていましたが! な、なんと、入社すると!? 日々喜びをかみしめています。ハッピー♥
④カプコンの最終兵器? 広告塔でしばらくは頑張りたいです。
⑤みなさん結構変わった人で、素敵な人ばかりです。
⑥こんな頭の悪いペットの後輩になる人は同情しますが(オイオイ)一緒に10年後のゲームを考えましょう!

秋浜和之

①もともと「人に何かを伝える」仕事がしたかったんです。それで「何を伝える」仕事にしようか? と考えたときに、好きなことならやっていけるかなと思い、この業界の門を叩きました。
②出版社さんとのお付き合いと、ソフトの宣伝についてのプランニングです。まだわからないことだらけですけどね。
③カプコンって「職人」っていうイメージが強かったんですよ。「こだわる気持ち」みたいな。まさにその通り! でしたね(笑)。
④うーん、まだ明確なビジョンは持てていないんですけど……とりあえずユーザーの方の喜ぶ姿が見られるよう頑張りたいですね。
⑤ものすごく「頼り」にしていますけど、変な意味で「あて」にしないようにしています。……変なこと書いてゴメンなさい(笑)。一緒にいて心強い方たちばかりですよ、ホント。
⑥自分の好きなことでメシを食っていくのって大変ですけど、自分の夢に向かって進んでいくことは絶対にいいことだと思います。「本気」で来てくれる人、待ってます!

上司より温か~いお言葉

パブリシティチーム
永井淳一チーム長

新しい感性をどんどん伸ばしてほしい。彼らが新しいカプコンを作るのも、もうすぐでしょう。今後も、彼らに負けない前向きでやる気のある人を歓迎します。

阿部尚希

①前の会社(某編集部)をやめたときにカプコンの須藤氏(今は先輩)に働き口を探してもらったらここになった。
②パブリシティチームで今後の新作の発売に向け、あれこれ思案中。
③前々から聞かされてはいましたが、体育会系の会社という噂通り、迫力、活力みなぎる会社でした。また、東京にいながらも関西弁が飛び交うという不思議な感覚を覚えました。
⑤みなさん本当に優しくて親切で……。こんなに素晴らしい上司や先輩たちと仕事ができて幸せです(泣)。
⑥衝撃に備えよ!!

浦沢賀奈

①春麗が好きだから。
②パブリシティチーム(コスプレ社員)
③入る前はスゴイ会社だと思っていたけれど、入ったらもっとすごかった。
⑤大好き!
⑥待ってます♥

①カプコンに入社した理由 ②現在の主な仕事 ③入る前と後の印象の変化 ④これからカプコンでやりたいこと ⑤上司や先輩たちをどう思う? ⑥カプコンに入社したい人へ。

カプコンよりお知らせ

就職関係・資料請求のお問い合わせは下記まで。ホームページ(http://www.capcom.co.jp/)にも情報があるので、こちらも随時チェックしよう!
〒540-0057
大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
株式会社カプコン 人事グループ採用担当係
※電話でのお問い合わせは御遠慮ください。

前回のカプコンキャラに引き続き、今度はマーヴルキャラの紹介をしていこう。ちょっと新キャラは少ないが、従来のキャラも新技をひっさげて再登場。そして今回は気になるインスト未収録技や隠しコマンドも載っているぞ。見逃すな!!

●カプコン●アーケード●対戦格闘●CP-SYSTEMII●好評稼働中

マーブルキャラクターワンポイントアドバイス&隠し技紹介!!

新たに覚えた空中ダッシュのおかげで、スパイダーマンのトリッキーな動きにも、さらに磨きがかかった。

エリアルレイブにウェブボールを組み込んでいくことで、エリアル後も続けて相手を攻めることができる。

新技アルティメットウェブスロー。相手のダッシュ攻撃や飛び道具に合わせていこう。

小P→中Kから連続技になるため、P投げの後の追い打ちに使える。

ベノムのP投げは糸で相手を一定時間行動不能にすることができる。回復される前に強力な連続技をたたき込め。

ベノムファングはどんな状態からでも出せるため、空中ダッシュ後、キャンセルなど用途は様々。スキも少ない。

スパイダーマン

エリアル始動技
立ち中Porしゃがみ中K➡立ち大K

親愛なる隣人スパイダーマンの強さは今回も健在だ。チェーンからのウェブボールで相手を固めていき、ヒットしたエリアルを狙っていこう。素早い動きで常に動き回って相手を翻弄するのだ。

キャプテンアメリカ

エリアル始動技
しゃがみ大Porしゃがみ中P（相手空中）

どちらかというとパワーファイターのキャプテン アメリカ。変更点も少なく、前作とまったく同じ戦い方をすることができる。二段ジャンプを使ったおなじみのエリアルレイブも健在だ。

ベノム

地上でのチェーンがP→Kと特殊なため、手数では他のキャラには劣ってしまう。地上ではリーチの長い立ち小Pを主体に相手を押さえ込んでいこう。そしてスキを見つけたらP投げから連続技だ。

エリアル始動技
立ち中P

ウォーマシン

飛行という他のキャラにはない特殊な行動ができるウォーマシン。そこからはスマートボムや急降下攻撃などで相手を攻めたてよう。ただし、飛行中はガードすることができないため、多用は禁物だ。

エリアル始動技
立ち大K

一定の距離を進むまで完全無敵のためこんなこともできてしまう。

チェーンコンボの最中に前転を出して相手の後ろに回るのも面白い。

飛行orスーパージャンプで相手の上空からボムを落としていき、相手の行動を足止めするのに使っていこう。

ハイパーコンボのウォーデストロイヤー。立ち強Kから連続技として使っていこう。

しゃがみ大Pから連続技になるが、岩の降ってくる場所がランダムで少々使いにくい。

スーパーアーマーの多少の攻撃ではのけぞらないため、強引に相手の攻撃に割り込んでいける。

強力な連続技が多いハルク。今回はしゃがみ中キックからコマンド投げもつなげられるようになった。

攻撃力は落ちたものの、連続技として重宝するフェイタルクロー。

新技バーサーカースラッシュ。一瞬で相手との差を詰め攻撃をする。

エリアル始動技
しゃがみ大P（2段目）

その巨体から繰り出される攻撃は、どれも強力で、ジャンプ大Kで飛び込んでいるだけでも相手にとっては脅威。少し動作が遅いのが難点だが、それを補う破壊力で一気に相手の体力を奪ってしまおう。

ハルク

ウルヴァリン

基本的に前作とは変わらないウルヴァリン。その小さな身体と素早さで相手より先に動いて闘いの主導権を握ろう。手数の多さで相手に反撃のチャンスを与えず、変幻自在なコンボで相手の体力を奪え。

エリアル始動技
立ち大K

エリアル始動技
しゃがみ大P

新ハイパーコンボも覚えて強さ、安定感にさらなる磨きがかかったガンビット。今回もいかに相手を固めていくかが勝利のポイントになる。スキの少ない必殺技、通常技を駆使して相手を固めていこう。

ガンビット

相手を固めることや、連続技の締めとして今回もお世話になることが多くなりそうなケイジャンスラッシュ。

相手のガードを揺さぶり、上空から攻撃できるケイジャンストライク。ガードさせればスキも少なく使いやすい。

新技ケイジャンエクスプロージョン。コマンドによって左右どちらかの壁に飛ぶことが可能だ。

BOSSオンスロート

最大の敵、アポカリプスをも越える強さでスーパーヒーローたちを待ちかまえる魔人、オンスロート。スーパーアーマー能力を持ち、その巨体から超破壊力の技を駆使する彼の正体とは？　すべての謎は次回「シェーキー秋友のアメコミ講座」にて明かされる。刮目して待て！

全体を覆う攻撃を仕掛けてくるオンスロート。この技はマグニートーのマグネティックテンペスト!?

インスト未収録技大公開!!

ザンギエフやモリガンのLV.3限定ハイパーコンボなど、インストには収録されなかった技を完全公開するぞ。（コマンドはキャラクターが右向き時のものです）

技名	コマンド
リュウ（リュウモード）	
真・昇龍拳	➡⬇↘＋PP
リュウ（ゴウキモード）	
滅殺豪波動	⬇↙⬅＋PP
滅殺豪昇龍	➡⬇↘＋PP
天魔豪斬空	（空中で）⬇↘➡＋PP
天魔空刃脚	（空中で）⬇↘➡＋K
阿修羅閃空	➡⬇↘or⬅⬇↙＋PPPorKKK
瞬獄殺（LV.3）	小P＋小P＋➡＋小K＋大P
リュウ（ケンモード）	
昇龍裂破	➡⬇↘＋PP
神龍拳	➡⬇↘＋KK
疾風迅雷脚	⬇↙⬅＋KK
ジン・サオトメ	
サオトメファイアー	スタート押しながらP連打
キャプテンコマンドー	
コマンドーストライク	⬇↘➡＋小P（翔） ＋中P（ジェネティー） ＋大P（フーバー）

技名	コマンド
モリガン	
シェルキック	（空中で）⬇中K
エターナルスランバー（LV.3）	小P＋中K＋⬅＋中P＋大K
ストライダー飛竜	
フォーメーションB	⬅タメ➡＋P
フォーメーションC	⬅タメ➡＋K
ワープ	⬅⬇↙＋PorK
スライディング	↘＋K
壁張り付き	⬇↙⬅＋P
ストライダー飛竜（張り付き後）	
反対側の壁へ移動	⬅➡
サイファー攻撃	P
飛び蹴り	K
スライディングキック	⬇＋K
ザンギエフ	
エリアルロシアンスラム	➡⬇↘＋K
ウルトラファイナルアトミックバスター（LV.3）	レバー1回転＋KK
ウォッカファイアー	（メカ後）⬇↘➡＋P
シベリアンブリザード	（メカ後）レバー1回転＋KK

技名	コマンド
春麗	
零式気功拳	➡＋大P
覇山天昇脚	➡⬇↘＋KK
ロックマン	
ロックマン	⬇↘➡＋小P（ロックボール） ＋中P（トルネードホールド） ＋大P（リーフシールド）
キャプテンアメリカ	
前転	➡↘⬇↙⬅＋P

●先発キャラクター交代

画面にVSと出ているときにパンチボタンを3つ押し続けると、先発するキャラクターを入れ替えることが出来る。このとき入れ替わったキャラクターは、コマンドを入れ直さない限りそのままだ。

●スペシャルパートナー強奪

この技を使うと、対戦相手が使用していたスペシャルパートナーを奪い、次の対戦で使用することができる。やり方はKO表示から勝利画面にはいるまでにキックボタンを3つ押し続けるだけでOKだ。

2月18－19日in幕張メッセ

AOUショー
「オラトリオ・タングラム」超速報!

開場されると同時に、黒山の人だかりができたセガのブース。そこに集まった人たちの、真剣なまなざしの先には「オラトリオ・タングラム」の姿があった。MODEL3（STEP2.0）の力が存分に発揮された画面と、さすがと唸らされる派手な演出に、ファンのみならず、通りかかったすべての人の足を止めさせていた。用意されていた16シートはすべて対戦専用台だったため、じっくりと遊べる状態ではなかったものの、プレイした人はみな「オラ・タン」の魅力を十分に味わい、満足していた様子だったぞ!

そこで今回は、当日AOUショー会場へ行けなかった人たちのために、「オラ・タン」のショーバージョンの詳細をお届けしよう。

時は満ちたりた
早くゆけ!そこには新たなる戦いが待っている!!

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

完成度 89.4%

●セガ●近日稼働予定
●対戦アクションゲーム
●MODEL3基板（STEP2）

つい先週の水、木曜日の２日間に、幕張メッセで行われたAOUショー。セガは「ファイティングバイパーズ2」や「セガラリー2」といった強力なタイトルとともに、完成目前89.4%の「オラトリオ・タングラム」を出展!　他を寄せつけないパワーで、会場を大いに沸かせていたぞ!!

ここまでついにたどりついた!!
Dr.ワタリ大いに語る!!

「ショーバージョンは完成度89.4%での出展でした。残り10%強はゲームとしてのレスポンス、バランス調整に直接かかわる最後の詰めの作業に割かれることになります。世紀末最強のアクションゲームとして、20世紀いっぱいは遊び続けられるようなものに仕立て上げていくつもりです」

バーチャロンプレイヤーはこう受けとめた!

大戸島さんじゅうご

とにかくすごいの一言。操作に慣れるのにちょっと時間がかかったけど、新要素はかなり使えるので、前作よりも戦術性がだいぶ高そう。しゃがみ斬りがガードできなかったので、完成バージョンではどうなるのかなぁ。あとは、文句のつけどころはなし!!　期待して待ったかいがあったよ、本当に。

複雑になった操作にどう対応するか

基本的な操作方法は、前作と大差はないものの、操作感覚が微妙に違っていたりして、かなり戸惑っていた人も多かったようだ。中でも、クイック・ステップは機体ごとにその性能が違うため、人によって受けた印象が異なっていたようだ。また、今回のバージョンから、小ジャンプ近接攻撃という新要素が加わっていた。操作方法は、ジャンプ操作と同時に近接攻撃を入力。自機が小さくジャンプして、相手の頭上から近接攻撃をしかけるというものだ。

ターボ・ショットは左右で2種類あるので最初は混乱する。

各ステージごとに異なる特色が目立つ

前作以上に、各ステージとも趣向をこらしたものが用意されているので、戦略もステージの数だけ必要になってくるだろう。新しいステージも、今回のバージョンには入っており、戦った印象は普通のステージと違った点は特に見当たらなかった。だが、地面が透けているぶん、視覚的にはかなり違和感を感じたぞ。ほかには、水中、洞窟ステージや、動くベルトコンベアがあるステージなどを確認。また、障害物が地面から出たり、そして引っ込んだりするステージもあったのだ。

洞窟ステージは、光源による影のつき方などが特に印象的。

注目！対戦形式に一部変更点!?

通常、対戦ゲームはそのほとんどが、座った場所によって対戦相手が決まっていた。だが、この「オラ・タン」では、2組のツイン筐体が通信でつながっていれば、自分以外の3シートの中から対戦相手が選べるようになったのだ。もちろん、ほかのシートが対戦中なら、相手は1人だけになってしまうが、とにかく選択肢が増えたことは大きい。今まで、対戦はやりたいけど、空いているシートの相手はとても強く、自分にはその人に勝つだけの実力はない、やってみたらやっぱり負けたという経験があるはず。今度からは、そういう場合にその相手を避けることもできるのだ。もちろん、逆のケースも十分にありえるだろう。より強い相手を求めて、ほかのシートからアプローチをかけることも可能だ。このシステムの登場が、今後対戦ゲームに与える影響にも注目したい。

これが「オラ・タン」の専用筐体。なんと4台通信時には、空いた筐体のモニターは、ライブモニターとして対戦映像も映し出せる優れもの。静電気対策もバッチリ。

新筐体も登場！

AOUショーでは、新しくなった「オラ・タン」専用のツイン筐体でプレイができた。デザインもカッコよくなり、形が変わったシート部分には静電気対策がバッチリ施されているぞ！

超速！ついに出そろった！ 11機種の詳細レポート!!

AOUショーでは、とりあえず11機種のバーチャロイドが確認できた。ここではそれらの機種の特徴を速報で紹介しよう。

TEMJIN
テムジン

汎用性の高い標準機。使い勝手のよさは、相変わらず全機種の中ではトップクラスだろう。武器の変更点は特になかったが、ボムの爆発の仕方が変わっている部分もあった。また、ライフルを使いすぎると、エネルギー切れになるようになっていた。さらに、前作のグラディング・ラムに代わる、大技もありそう。今後の情報を待て。

RAIDEN
ライデン

両肩に超威力の光学兵器を装備した機体。武器はレーザー、バズーカ、グライディングボムと前作と変わらず。ただ、レーザーのタイプにバリエーションが増えていた。相手を囲むように細いレーザーを発射し、それに相手の機体が触れるとしびれるようになっているのだ。重量級機体のせいか、クイックステップがやりにくいという声も聞かれた。

CYPHER
サイファー

機動性を誇る可変型機体。その容姿はバイパーⅡに酷似しているものの（左ページ、左上を参考）、可変機構が導入されており、武器のタイプが異なっている。ダガーと呼ばれる武器は、相手にヒットすると微量ながらダメージを与え続ける。また、ソード使用時は、振り斬るスピードは遅いが、かなりの間合いを持っているのが脅威に感じられた。

FEI-YEN Kn
フェイ・イェン・ザ・ナイト

より可憐で、よりかわいらしい仕草を身に着けたフェイ-イェン。♥ビームが着弾時に爆風を伴い、一部攻撃を相殺する力を持っていた。また、ボウガンがなくなり、それに代わる攻撃は剣を振ると出る剣風になっている。その剣だが、だいぶ間合いが広くなっている。今回はライバルも出現!?

APHARMD B
アファームド・ザ・バトラー

前作のアファームドに、さらに格闘戦を重点においた機体。見た目もそのまま。両腕には相変わらず強力なトンファーが装備されていた。ただ、それ以外の武器が大きく変更。ボムはナパームのようだし、ショットガンは威力の低いマシンガンになっている。また、この他にも隠された秘密があるようで、その使い方によっては戦略も変わりそうだぞ。

NEW APHARMD S
アファームド・ザ・ストライカー

超火力を誇る機体。容姿やカラーリングはアファームドだが、武器のタイプが中～遠距離向きになっている。右手にランチャーを持ち、左肩にはキャノンのような武器。そして、腰にはナイフを装備している。たとえるなら、ランボーのような感じだ。強さは今のところ未知数。ただ、攻撃レンジはバランスは取れているように感じた。

GRYS-VOK
グリス・ボック

ベルグドルのように、ミサイル攻撃がメインの機体で、全体的なラインが丸くなっているような印象を受ける。また、肩にあるミサイルポッドからは、ベルグドルのように2発のミサイルだけではなく、一度に4発以上も現れたりする。とにかくミサイル攻撃が派手で、自分にも被害をおよぼすような巨大ミサイルも搭載している。

NEW BAL-BADOS
バル-バドス

腕はビットタイプで、遠隔操作による攻撃が可能。さらに、追尾性能が非常に高い浮遊機雷も装備。そう、バル・バス・バウの面影をもつ試作型機体だ。ただ、足があるので違和感も……。しかし、スピードが速く、多彩な攻撃を仕掛けるビットは超強力だ。じつは、このキャラクターには、もう1つ大きな秘密があり、驚くべきものを見せてくれるぞ。

NEW DORDRAY
ドルドレイ

一見してヤッターマンのトンズラーのような容姿だが（笑）、どうやらドルカスのコンセプトを受け継いだ機体のようだ。ハンマーの代わりにドリルを装備しており、ヒットした相手に食いつき、しばらく削り続ける。また、障害物を突き破るという、とんでもない機能をもっている。前作で猛威を振るっていたファランクスは、装備していないようだ。

NEW SPECINEFF
スペシネフ

今までにないタイプの機体で、暗殺目的の機体ということらしい。容姿は背中に大きな羽根のようなものをもち、顔は骸のようにも見え、死神という言葉がとてもよく似合う機体だ。武器は、両腕で持つ鎌を装備し、ゆっくりと浮遊し続けるエネルギーボールのような攻撃も持っている。機体のラインが細いので、やや装甲は薄めか。

NEW ANGELAN
エンジェラン

ファンタジーの世界から飛び出してきた、魔法使いの女の子(！)のような機体で、装備している武器もそのまんま杖である。その杖から繰り出す攻撃は、まさに呪文のようで、氷弾や氷柱を作り出す。また、相手を氷で固め、機体の動きを止めることもできる。そして最大の特徴は、氷の龍を呼び出してしまうことだろう。とにかく多彩な攻撃を持っている。

ここまでに紹介したバーチャロイドの数は全部で11機種。AOUショーで使用できた機体数も、同じ11機種である。そう、予告されていた機体数に足りないのだ。ショー前、本誌に掲載したDr.ワタリのコメントでも、12機種を見ることができるといっていた。そしてショー当日、機体数をいくら数えても、その数は11しかないのである。はたして、その真相は……。次回の「バーチャロン　オラトリオ・タングラム」最新情報は、3月13日発売号のサタマガにて、大特集予定！　いよいよリリースに向けて、新情報が大炸裂するぞ!!　期待せよ！

Written by パブリシティ担当J・K

ついにリアルモデルにフェイ-イェンとアファームドが登場。さらに限定版も発売決定!!

リアルモデルシリーズ23
フェイ-イェン　価格:2,480円

今回のX OVER(仮)は、アクションフィギュアとバーチャロン全国大会決勝についての耳よりな情報をお伝えしましょう。

まず最初は、アクションフィギュアから。現在までにテムジン、ライデン、バイパーⅡの各1Pカラーのみが好評発売中ですが、ついに新たなラインナップが加わります。見出しにも書いてあるフェイ-イェンとアファームドが加わり、さらに限定版としてテムジン、ライデン、バイパーⅡの2Pカラーが今年の3月予定で発売されることになりました。

いまさら細かく説明する必要もないかもしれませんが、フェイ-イェン、アファームドとも塗装組立済みで関節が可動し、いろんなポーズをとることができます。写真のフェイ-イェンみたいなかわいいポーズなどがその一例です。

制作は順調に進んでいますので、もうじきバーチャロンワークスにも、これら5種のサンプルが届くだろうと、今や遅しと楽しみに待っているところです。ユーザーの皆さんも、もう少しだけ待っていてください。

私が言うのもなんですが、本当にこの5種はデキがいいので、買ってほしいですね。バーチャロンワークスで、このリアルモデルシリーズのバーチャロンに関わっているお馴染みの2人にも、コメントをもらったので、ここに掲載しておきましょう。

まずは、現在オラトリオ・タングラムの制作で多忙中ながら原型監修にあたったバーチャロンワークスのデザイナー尾崎弘一氏。「やっとバーチャロンリアルモデルシリーズの新作ができあがりました。今回も仕上がりのほうはかなりいいものになったと思います。今後のシリーズ展開は、ユーザーの皆様のご支援にかかっていますので、発売されたらぜひ買ってください。みんなで買って、どうせなら全キャラ揃えましょう」とのこと。そして、今回もカードのデザインはパブデザイナーの有井伸孝氏が担当。有井氏曰く「カード用のデザインは、毎回オリジナルで作っています。世間ではオラトリオ・タングラムの話題ばかりですが、前作のバーチャロンのキャラも魅力はあるので忘れないでください」とのこと。

リアルモデルシリーズは、本当に購入してくれるユーザーの力でなりたっていますので、今後の展開のためにも、新たに発売されるフェイ- イェン、アファームド、限定版のテムジン、ライデン、バイパーⅡの2Pカラーをゲットしてほしいですね。

さて、次はバーチャロン全国大会について。詳細は隣のページに書いてあるので、そちらを読んでください。これを読むと、バーチャロンユーザーなら恵比寿ガーデンホールに行きたくなるはずですよ。3月29日は、他の予定を入れないようにね。

リアルモデルシリーズ24
アファームド　価格:2,480円

リアルモデルシリーズ26
バイパーⅡ　2Pカラー限定版　価格:1,980円

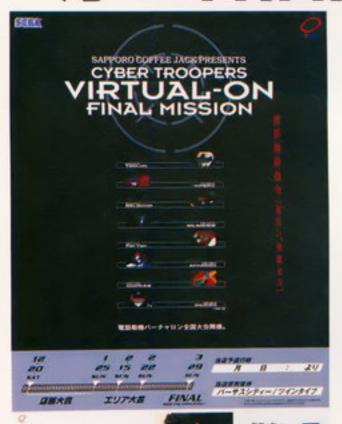
リアルモデルシリーズ25
テムジン　2Pカラー限定版　価格:1,980円

リアルモデルシリーズ27
ライデン　2Pカラー限定版　価格:2,480円

いきなりプレゼントコーナー

最近、オラタンが盛り上がってきているのでユーザーの皆さんも前作のアイテムを忘れがちなのではと思ったので、3月にUFOキャッチャーなどで見ることができるバーチャロンのキーチェーンフィギュアを、なんと8体セットで5名の方にプレゼントします。ちなみに、このキーチェーンフィギュアはバーチャロンワークスに完成品を持っていったところ、みんなで取り合いになるほどのデキ。

応募先は、〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「バーチャロンキーチェーンフィギュア」係まで。締切は3月20日消印有効ですので、どしどしご応募ください。

電脳戦機バーチャロン全国大会！ いよいよ決戦へ!!
3月29日(日)は恵比寿のガーデンホールへ集結せよ!!

2月18日、19日と幕張メッセにてAOUショーが行われ、オラタンも約90％バージョンを出展。昨年夏のJAMMAショー同様の人気を博しました。しかし、今もっともバーチャロンユーザーに注目してほしいのは、バーチャロンの全国大会「ーCYBER TROOPERS VIRTUAL-ON FINAL MISSIONー」です。

バーチャロンが市場投入されたのが95年末。２年の歳月を経て、全国大会ができるのも、今までバーチャロンを熱く支持してくれたユーザーの力と、協賛してくださったサッポロビール飲料株式会社のおかげです。

97年末より各地で繰り広げられた予選大会、2月15日、22日に行われたエリア大会も盛り上がりを見せ、ついに64名のバーチャロイドを駆るパイロットが決定。残すは、3月29日(日)の全国大会のみ。この全国大会を盛り上げるべく、セガとしてもいろいろ企画を検討中です。まずは現在までに検討されていることを発表しましょう。検討中とはいえ、基本的にあとは何かを決めるだけなので注目して忘れないでほしいですね。

この続報は、大会直前の３月20日か３月27日発売の『セガサターンマガジン』のこのページにて発表します。

特典1
会場に来るとステキなプレゼントがもらえる!?

さすがセガ。全国大会を見に来てくれる人のために、現在好評発売中のとあるアイテムをなんと無料でプレゼントします。来るだけでもらえるなんて、かなりお得です。現在発売されている物と言えば、テレカやTシャツ、アクションフィギュア、ガレージキットなど。それなりの値段のついたものが、ただでもらえるのなら、会場に来るしかないでしょう。

特典2
オラタンができるらしい!?

今春稼働予定の、バーチャロン最新作「オラトリオ・タングラム」を会場内に設置することも検討中。バーチャロンの強者のプレイは見られるわ、オラタンはできるわで、かなり楽しんでもらえるはずです。

特典3
大物ゲスト登場

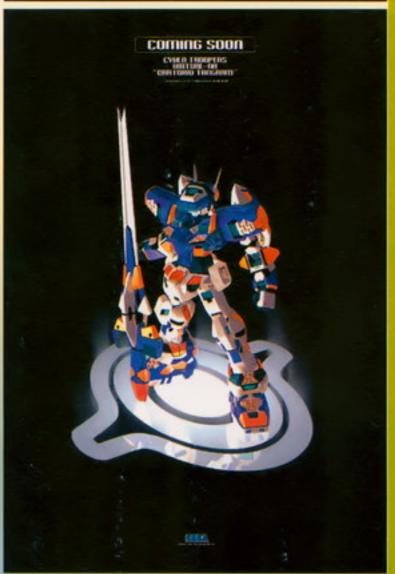
全国大会ということもあり、バーチャロンの開発、およびその後の活動において、バーチャロンと関わった人物が集結の気配アリ。バーチャロンのプロデューサーである我らが亙重郎を始めとした開発スタッフに加え、あと２人の大物（声優さんとメカデザイナー）が駆けつけてくれる予定。予定なのであえて名前は出しませんが、バーチャロンユーザーならピンときてるハズ。期待しよう！

特典4
限定アイテムの販売

時間があまりないので、そんなすごいものはできませんが、会場に来てくれた方への特権として、会場内に設置された物販コーナーでここだけで買えるある物を手配中。もちろん、デザインワークはバーチャロンワークスとパブデザイナーの有井伸孝が魅力あるデザインを制作。値段的には、それほど高いものではないので、ぜひ買って帰ってください。

NOW PRINTING

特典5
お楽しみタイム

ゲーム大会に参加できるのは、予選、エリア大会を勝ち抜いた64名のパイロットのみですが、全国大会終了後にも会場に来てくれた人達への感謝の気持ちをこめて、何か簡単なイベントができないものか検討しています。全員参加可能なものにしたいなと思っていますので、これも直前情報に注目してください。例えば、開発者とのじゃんけん大会を行い、勝ち残ったユーザーの方には、非売品で制作したものをプレゼントするなど、そんな内容です。

以上のような内容で、全国大会を盛り上げようとしています。都内近郊のバーチャロンユーザーはもちろんのこと、全国各地で今までバーチャロンを応援し続けているユーザー全ての方々に、ぜひ遊びに来てほしいです。バーチャロン開発スタッフ一同、皆様の参加を楽しみに、会場で待っています！

先日のAOUショーで、ついに完成間近のバージョンが披露された「ファイティングバイパーズ2」。今回は、ショーで公開された情報を中心にお届けしていこう。

●セガ●今春稼動予定
●対戦格闘●MODEL3基板（STEP2）

既存システムと新要素が絡み、紡ぎ出す絶妙のゲーム性。高度の性能が可能にした驚異の演出。そして2つの融合はさらなる興奮を生み出す――。新たなる戦いまであとわずか!!

今井氏描きおろしポスタービジュアル！

ブースを彩っていた、今井トゥーンズ氏描きおろしのポスター。各キャラの斬新な装い（ジェーンのトサカなど）はもちろんのこと、下部にある各ロゴにも注目。

AOUショーでは大盛況!!

出展されたのは細部の調整を残すのみとなったもの。設置された６台の筐体に対して大挙の如く押し寄せる人の波。発売後のヒットは確実か!?

トキオ、ラクセルが人気。そしてサンマンはやはり…。

残る3人も遂に完成！ 役者は揃った!!

最新版でついに登場したグレイス、ラクセル、サンマンといったお馴染みの面々をチェック。新たな装いと動きを味わえ！

強化された足技を武器に、華麗に舞え！

カカト～回転カカト（仮） ⇨⇨Ⓚ⇧Ⓚ

Ⓖを押しながら⇧⇩Ⓚの入力で出せるブレードカッターとはまた違った挙動の踵落としから、回転踵落としに連係。敵をよろけさせる効果のある初弾で止め、他の技へつなぐのも悪くない。

下段ロングアクシス（仮） ⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

氷上を華麗に舞うかのように大きく弧を描きながらジャンプしたあと、回し蹴りで足下を強襲する。接近戦で使えば、相手の背後を取るといった芸当も可能。ダウンさせたあとなどが狙い目だ。

シットスピン～クロスキック（仮） ⇩Ⓚ+Ⓖ Ⓚ+Ⓖ

下段回し蹴りから上段蹴りへとつなぐ新コンビネーションで、ここからさらにⓀを入力すれば、さらに蹴りを出すことも可能。初弾で倒れた相手を、以降の技で拾い上げられるのが強みだ。

フランケンシュタイナー （大ジャンプ中）⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

大きく飛び上がってから股で相手の頭を挟み、地面へと打ちつける。頭にしっかりと合いさえすれば投げが成立するが、失敗すると自分が痛手を負うので注意。敵の起き上がりなどを狙え。

GRACE グレイス

色取り鮮やかになったアーマーと、新規に装着したサンバイザー（？）が印象的な新生グレイス。上中下段に振れる得意の足技は大幅な進化を遂げており、相手にとってさらなる脅威となりそうだ。

AM2に聞く新生グレイスの魅力

個人的にモデルがとても気に入ってます。立体的なアーマーが取れたら、まさにスーパーモデルといった風な美しいボディが現れます。

キャメルスピンカッター ⇘ⓀⓀⓀ

前作では主力として活躍したコンビネーション。攻撃判定は前同様すべて中段だが、初弾がカウンターで決まらない限り、連続ヒットしなくなっているので、注意すること。なお、最後の踵落としがヒットすれば敵をよろめかせられるのは相変わらずだ。

スクラッチハート （壁正面時・接近して）Ⓟ+Ⓖ

壁を正面にした際の、壁投げのモーションは前作とほぼ同様で、両足を使って相手を壁に押し付けるといったもの。あくまで足にこだわるグレイスを強調しているかのようだ。余談だが、新たに加わった投げ技も、彼女らしく足を活用したものだったぞ。

RAXEL ラクセル

ビジュアル系を思わせる顔立ちになった外見と裏腹に、独特のギター技はより豪快さを増している。ちなみにこの他、ショー版では、デススピンキックからの新連繋や投げコンボなども見られたぞ。

AM2に聞く新生ラクセルの魅力

新生ラクセルの魅力は、なんと言ってもギター技が大幅に増えたこと。それもただ振り回すだけではなく、壁に上ったり弾いたりいろんなことをします。

荒々しいギターさばきがパワーアップ！

デトロイトロックダウン （接近して）Ⓖも押しながら⇧⇩Ⓟ+Ⓖ

相手を抱えながら空高く舞い上がり、その勢いを利用して地面に打ちつける。この技なくして、ラクセルは語れないといっても過言ではないほど有名な投げ。挙動はどちらかといえば前作よりも、敵にゆっくりとつかみかかる「メガミックス」のものに近い。

新投げ（仮） （接近して）⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

ラクセルが新たに体得した投げ技で、相手の頭を機軸にして背後に回りながらダメージを与えるもの。挙動から推測するに、ここからさらに何かつながりそうなのだが…？　ちなみにショー内では、ここから打撃や背後投げを狙うプレイヤーが多かった。

新ギター技1（仮） Ⓟ+Ⓚ

両手でギター（フライングV）を横方向に振り払う。ヒットすれば相手を奥、または手前（軸足で変化）に吹き飛ばせる。攻撃判定の発生までが少々遅いので、リーチを生かして使っていくのが得策。

新ギター技2（仮） ⇘Ⓟ+Ⓚ

渾身の力を込めて、ギターを振り上げる技で、ヒット時は相手を浮かせられる。ちなみにこの他にも、ギターを振り下ろす技や壁を使ったギター技など、武器を活用したものが多数追加されているぞ。

ロースピンコンボ ⇘ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ

中段キックから上段判定の裏拳へとつなぎ、下段回し蹴りで締めくくる既存のコンビネーション。ただ、前作と違い1発目がノーマルヒットでは連続ヒットしないので注意。なお最後を上段回し蹴りで締めるデススピンコンボ（⇘ⓀⓅ⇨Ⓚ＋Ⓖ）も同様。

新技（仮） ⇨⇩⇘Ⓟ

サターン版FVのアレンジバージョンで急遽追加されていた新技。低い態勢で懐に潜り込んでからアッパーを放つため相手の上段パンチなどをかわしやすい。また、直後に⇨⇨＋Ⓟを追加入力すれば……。

※記載内容はすべて現バージョンにおけるものです。なお、コマンドは全部キャラクターが右を向いている際のものです。

SANMAN ROUND 1 SANMAN

サンマン

さらに太った体格に、アメリカンバイクをモチーフにデザインされたアーマーといったゴツイ見た目に劣らぬ、強力な新技が多数追加。打撃と投げ、どちらも強いというオールマイティぶりは健在だ。

AM2に聞く新生サンマンの魅力

ピカピカのアメリカンバイク風のアーマー、背中のマフラーからはちゃんとエキゾーストが出たりするなど、ますます“バイク感”が高まりました。

怒涛の打撃と豪快な投げ技で押せ!

新コンビネーション1(仮) ⇨Ⓟ Ⓟ+Ⓚ Ⓟ

片手で殴りつけたあと、身体を大きく回転させながら裏拳を出し、さらに両手突きへとつなぐ新コンビネーション。判定は中〜上〜中で、3発目には相手のガードを外す効果がある。ただ、残念ながらディレイはかからない。

新投げ (接近して)⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

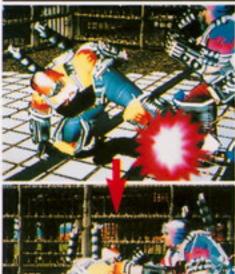
強烈なボディブローを叩き込むと同時に、その勢いで相手を地面に叩きつける。比較的硬化が短いので、決めたあとは小ダウン攻撃まで狙おう。

オーバードライブ (接近して)⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+Ⓖ

前ならここからフルオーバードライブへとつなぎ…だが、今作では投げ抜けの可能性があるので注意。新たな投げコンボを探し、使い分けよう。

新コンビネーション2(仮) ⇩ⓀⓅ

下段キックから中段判定のパンチにつなぐ連係で、2発目がヒットした直後に⇦⇨Ⓟ+Ⓖを入力すれば、瞬時にパイルドライバーへつなぐことも可能。常にカウンター狙いで出していこう。

エレファントハッグ (接近して)⇨⇦Ⓟ+Ⓖ⇦⇦Ⓟ+Ⓖ

ベアハッグを連続して決める。オーバードライブからの投げコンボ同様抜けられる恐れがあるので、「メガミックス」から追加されたシーライオンハッグ(ベアハッグ中に⇦⇨Ⓟ+Ⓖ)を織り交ぜて、敵の投げ抜けコマンドの裏をかくよう心がけよう。

ラウンドトリップハンマースロー ⇩Ⓟ+Ⓚ Ⓟ+Ⓚ

両手を合わせて真下へ振り下ろし、さらに勝ち上げへ。初弾で相手を転倒させたらダウンジャイアントスイングを狙いにいったり、2発目にディレイをかけて追撃するなどしよう(前作と違い、2発目を入力するタイミング次第で転んだ敵を拾える)。

SEGA公認!! AM1研 だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT.#1 OFFICIAL CORNER!

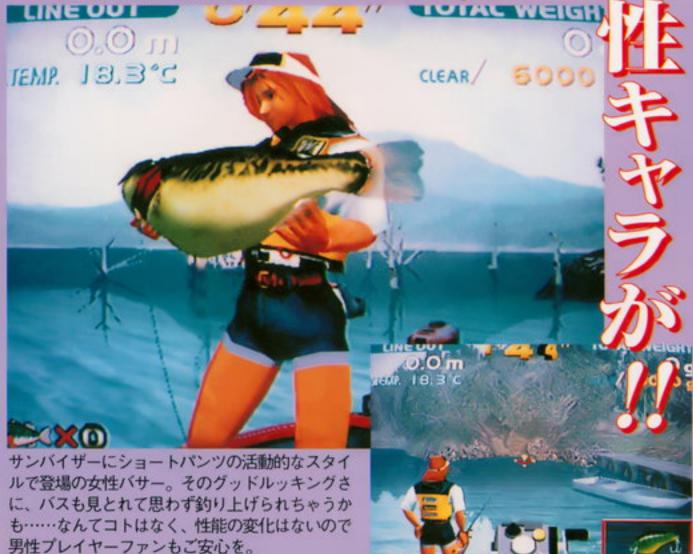
出張版

GetBass SEGA BASS FISHING に なんと 女性キャラが!!

現在アーケードで絶賛稼働中の本格体感バス釣りゲーム「ゲットバス」。今回は、その裏技を初公開しちゃおう。なんとプレイヤーキャラの姿が変わるというのだ。コマンド入力が成功すれば、普段はサングラス姿の男性プレイヤーキャラがキュートな女性へと変化。同時にバスの状況を知らせる声も、女性へと変化するぞ。この技を使えば、ギャラリーの注目度も一層アップ間違いなし!!

裏技 女性キャラ使用コマンド

エリアセレクト時に(ルアー選択ボタン キャストボタン)を同時に押す

サンバイザーにショートパンツの活動的なスタイルで登場の女性バサー。そのグッドルッキングさに、バスも見とれて思わず釣り上げられちゃうかも……なんてコトはなく、性能の変化はないので男性プレイヤーファンもご安心を。

ゲットバス 豆知識

ゲーセンで日夜キャストを繰り返す丘バサー(?)のみんなに朗報だ。バスを4匹釣り上げるごとにもらえる「スペシャルルアー」。これは、スペシャルの名を持つだけあって、使用すればバスの喰いつきが格段に良くなるぞ。手に入れたら出し惜しみせず、積極的に使っていこう。

さらに、誰もが釣り上げてみたいビッグバス。これは、どこの面でも釣り上げるチャンスがある。中には9,000Kgを越える超巨大バスも存在するというが……。キミはゲットできるかな?

速報 AOUショーにはブラストシティタイプが!

先日行われたAOUショーで、ブラストシティ筐体に組み込まれた「ゲットバス」が展示されていたぞ。操作は、大型筐体と同じロッド型コントローラーで行うタイプ。バスがヒットしたときのロッドの引きも再現されていたぞ!!

「VF3」などでおなじみの筐体に「ゲットバス」が。これなら大型筐体を置くのが難しかったゲーセンでも楽しめるようになるぞ!

コンパネからはロッド型コントローラーがニョッキリ。ナリは小さいけど本格派!

ゲームとアートの微妙な関係

GAME&ART

釣り糸の先には

第50回

作品50
「シーバス・フィッシング2」
ビクター/ビクターソフト
1997.4.25
5,800円/SLG

喪失が何かを気づかせてくれる、といえば、大げさですが……

釣り人には2つのタイプがあるといわれる。スポーツ派と哲学派とでもいえばいいのだろうか。大自然のなかで大物との格闘を楽しむ釣り人と、静けさのなかで釣りを媒介として「宇宙と対話する」人だ。スポーツ派が海での釣りを好む一方で、哲学派は渓流や山奥の湖での釣りを好むといわれる。海か淡水か、釣りをする場所で、その人の趣向がだいたいわかる、というわけだ。

「シーバス・フィッシング2」は海釣りをテーマにしている。つまりスポーツ的な釣りを楽しむことになる。たしかに魚がルアーにヒットした後、いかに逃さずに釣り上げるか、そのリールを巻く間合いで勝負する「運動感覚」と格闘するゲームといえる。また、このゲームは実際に釣りを始めるためのマニュアル的な性格ももちあわせている。服装から釣り方まで、ビデオ画像で説明してくれる釣り入門のソフトなのだ。このソフトをきっかけに釣りを始める人もいることだろう。いくらテニスのゲームをしても、テニスは強くなれないかもしれないが、このゲームで遊べば、少しくらいは釣りが上達するかもしれない。

アマゾン川で太公望をきめこむ博士。……実はピラニアとの格闘なのだが。

ぼくは子供の頃は釣り大好き少年で、郷里・群馬の川で「すいこみ釣り」という技法の釣りに熱中していたものだった。この釣り方、いまは呼び名が変わったのかもしれないが、安直な釣り方である。粉の餌を水で練って団子のような塊を作る。そこに釣り針を何本も埋め込む。この大きな餌の塊をつついた魚はどれかの針に引っかかる。こちらが何もしなくても、釣れる。邪道なのかもしれない。

大人になって久しく釣りから遠ざかっていたが、昨年アマゾンを旅したとき、ピラニア釣りをした。ぼくは作家・開高健の『オーパ!』が愛読書で、この本を読んでから「釣りの血」が騒ぎだし、いつかアマゾンに行きたいと思っていたのだ。『オーパ!』は「永遠に、幸せになりたかったら、釣りを覚えなさい」という諺の引用から始まる。釣りは、それほどに究極の快楽なのだ。と、思いこんでいるのは釣り人くらいだろうが、たしかに釣りはおもしろい。

ぼくのアマゾンでのピラニア釣りは、ガイドさん付きの軟弱なものだった。大きな釣り針に牛肉をつける。その針を水中に入れると、ピラニアが食いついてくる。簡単な釣りだ。とはいえ、釣り上げるのはあの「ピラニア」だ。すきあらば、こちらに噛みつこうとする。危険な釣りだ。だから、釣ったピラニアの口から針を外すのはガイドさんの仕事ということになる。アマゾン川での釣りは「川釣り」だが、このように肉体的というか格闘技的なところがある。そもそもアマゾン川はほとんど「海」である。あまりに大きくて、もし水面にクジラがジャンプしたとしても違和感がないようなスケールの川だ。

さて、話を「シーバス」に戻すが、このゲームが一番深くぼくの気持ちをつかんだのは、魚がヒットした瞬間でも、釣り上げた瞬間でもなかった。針に食いついた魚を逃がさないように慎重にリールを巻きながらも、結果として逃げられた、その瞬間である。魚がバレた後は、深い空虚な感覚に包まれる。それが一番リアルだったのだ。その刹那、ぼくは世界の真理の一端をかいま見た気持ちになった。「哲学的」な世界に触れることができるのだ。このゲームは海釣りだから、本来はスポーツ的なゲームのはずである。しかし、その到達点は「哲学」とでも形容できるものだ。それが、本当の海釣りとゲームという次元の違いなのかもしれない。ゲームでは、現実の海釣りでのスポーツ感覚は味わえないが、別の魅力が提供される。とすれば「シーバス」は、釣りの入門書であると同時に「到達点」でもあるわけだ。

釣りはゲームに始まってゲームに終わる、といえば言い過ぎかもしれないけど。

フセ博士

布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。熱海の山奥から上京すると、秋葉原に入り浸ってはパソコンオタクと化しているこの頃。電脳世界と現実世界をまたにかけた博士のフィールドワークは続く。新刊『森の8らいふ』(マガジンハウス)は3月19日発売。

週刊布施アカデミア

インターネットにある博士の仮想研究所「電脳・布施アカデミア」。北野武監督の話題の映画『HANA-BI』について、ジャポニズムの観点から考えてみました、とのこと。博士の芸術学が天才の作品をどう斬るのか、興味を持った方は、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaまでダイブ!

今週の 箱崎の母的占い

2/27㊎〜3/5㊍

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。'98年に入ってからも、懲りずに東京・箱崎のとある場所にて日々占いにいそしんでいるとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「サクラ大戦」から李紅蘭さん。3月3日生まれのうお座。仕事場の同僚のこと、恋愛のことなど考えることが多すぎて、疲れが出てきてしまいます。これからももっと重要な心配事が出てくるので、今のうちに休んでおいたほうが……。何か新しいことを始める前に、身の回りを一度きれいにしておきましょう。

金　運	困ることはないけれど……。
健康運	肩や腰に疲れがきそう。
仕事・勉強運	なかなか前に進みません。
愛情運	相手が声をかけてくれるまで待って。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：ギャンブルは当りハズレが大きいようですね。一発勝負に出るのもいいですが、やっぱりあなたにはお勧めできません。お金は大切にね。

女の子：姑息な手段はあなたから力を奪っていきます。正々堂々と戦うことができないのなら、最初からあなたの負けが決まっているのと同じ！

好きな人、気になる人のことでめいっぱい忙しい週になりそう。できるだけ時間を工夫して作って、問題解決に使いましょう。お友達に相談すると、変なウワサを立てられてしまいます。
幸運の鍵は黄緑、ブレスレット、紙を使った商品。精神を高めることで運気が一気に上昇してきます。勝利の女神も味方してくれますから。

おうし座 4/21→5/21

男の子：あなたの心の弱さが露見します。あたふたしているだけではいつまで解決しません。いいチャンスだと思って、解決方法を考えましょう。

女の子：相手に対する嫌悪感が何についてのものか、はっきりさせましょう。ただ嫌っているだけではあなたも周りも辛くなるだけですから。

いろいろな人から、チクチクと嫌みを言われます。気にしなければその他は問題なし。恋愛運はデートが楽しく過ごせそうですし、金運は臨時収入の兆し、身体の調子も戻ってきますよ。
幸運の鍵は赤系、こたつ、優しい言葉。フローラルの香りの小物を部屋においておけば、運気維持に効果あり。とにかく心を落ち着けて！

ふたご座 5/22→6/21

男の子：あなたがしっかりしているところをそれとなくアピールしましょう。就職を考えている人はいいところが見つかるはずです。焦らずに！

女の子：自分から積極的に動いてみましょう。必要なものは自分で確保するようにしていると、自然に歯車が回ってくるのがわかるはずです。

同性からのプレッシャーに耐えられなくなりそうですね。個人的な付き合いをしなくていい人なら、少し距離を置くのがいい感じ。仕事だと割り切れるなら、現状維持に努めてみてね。
幸運の鍵は赤紫、定規、大きく深呼吸すること。営業スマイルが多くなりそうだけど今週は我慢の時。ここで耐えればきっといいことも。

かに座 6/22→7/22

男の子：単独行動をとっているといらぬ敵を増やす結果に。大きな物や仕事などは家族や仲間に相談して。もっといいものが手に入りますから。

女の子：詰まっていたものがすっきり流れた感じ。長年とっておいた不要なものもこの際片づけてしまいましょう。新しい運気を入れるために。

週前半は他人のせいで予定がメチャメチャにされますが、あることを境に信じられないほどスムーズに進んでくれます。この「あること」は週が終わってみないとわからないことのよう。
幸運の鍵はオレンジ、取っ手、足音を感じるところ。これからもこういうことがちょくちょくありそう。いい転機になることがあるんです。

しし座 7/23→8/22

男の子：好きなことを自分だけができると思っていませんか？　もう少し周りのことを考えてあげましょう。わがままはよくありませんよ。

女の子：精神的満足感が得られる時期となるでしょう。しばらくは幸せに浸っていられそう。その後は……、まだ道はできていないようです。

いいことがあれば辛い目あったり、悪いことがあれば希望が出てきたり。選択の仕方で同じ星座の中でも全然運気の流れが変わってきます。どれでもかまいませんが後悔のない選択を。
幸運の鍵は白、生成り、体操、行ったり来たり……。自分に自信が持てなくなっている時、泣きたい時は思いっきり泣いちゃいましょう。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：1週間どの日もベストでいられるようペース配分をしましょう。幸運はいつやってくるかわかりません。バテていては逃しますよ。

女の子：早いうちからあなたにはその結果がわかっていたようですね。でも、努力で運命は変えることができるんですよ。最後まで諦めないで！

これだと思ったら即実行しましょう！　運が逃げてしまわないうちに取り込んでしまいましょう。後でより分ける必要はないはず。すべてを楽しみに変換できる力があるのですから。
幸運の鍵は深緑、まっすぐな道路、いつもより早足で歩くこと。あなたの笑顔で周りの人にも幸せがやってきます。優しさを振りまいて！

てんびん座 9/24→10/23

男の子：友情から愛情へ変化する可能性が……。でも今はそれがかえって障害になってしまいます。あくまでも、仲間という意識を持ちましょう。

女の子：それは一瞬の出来事。突然流れが変わってしまいます。あなたにとっていいか悪いかはまだわかりませんが、問題は大きく進展します。

何かが、他人の力を借りてようやく完成します。専門の知識を持った人、情報網の広い人の協力が得られると断然作業がはかどってくれます。お礼をエサにしてでも捕まえてみて！
幸運の鍵は暖色、夕方から夜、大きな声で話すこと。せっかく集めた物をなくさないよう、保管には細心の注意を払っていきましょう。

さそり座 10/24→11/22

男の子：まず、早いうちにあなたを支配している不安や恐怖を取り除きましょう。そうすれば今まで見えなかったものが見えてくるはずです。

女の子：もっとあなたをわかってもらうには、どうすればいいか？　自分の思っていることを口に出し言ってみましょう。これは1つのきっかけ。

自分が今もっとも大切だと思っているものは何なのか再確認しましょう。いろいろな選択を迫られた時、1番はやっぱり自分自身のことなのですから。ほらもう迷わないでしょう？
幸運の鍵はブルー、夜明け、なにかに誓いを立てる。他人に意見を求めても、余計に混乱するだけです。自分で解決できるように努力して！

いて座 11/23→12/21

男の子：停滞期に入りかけているようですね。何をしても成果が今1つなのはそのせい。あなたにはより一層の努力が求められているのです。

女の子：思慮のない言動で相手を傷つけてしまいそう。放っておくと、溝はさらに深まっていくばかり。あなたなりの反省を見せてあげてね。

今週は"好き"という気持ちを大切にしましょう。この対象は人でも物でも何でもOK。愛情を傾けているあなたの姿が、幸運を引き寄せます。金運もぐーんとUPすることでしょう。
幸運の鍵は黒、障子、固くてどうしようもないもの。自分に愛情を注げば周りの人から「きれいになったね」と言われます。自分を磨いて！

やぎ座 12/22→1/20

男の子：何かを犠牲にしなくてはならない時、あなたは自分の夢を諦めることができますか？　乗り越えなければならない時もあるんですよ。

女の子：誘惑に負けてしまうでしょう。わかっていてもどうすることもできない……、女の子のさがってヤツなのかな。本筋を見失わないで。

週末に向かって運気が急降下していきます。普段の行動範囲外に出る人は、事故やケガに注意してください。でもあなたを守ってくれる星があるので、大ごとにはならなくてすみそう。
幸運の鍵は朱色、鈴、近くにいる生き物。健康自慢の人、気を抜いているとあなただけ病気になっちゃうかも。気を張って過ごしましょう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：あなたに有利な風が吹くことでしょう。その風をうまく捕まえれば、目的地まであっという間。予想以上の収穫がありそうですね。

女の子：曖昧な回答はしないこと。どちらともとれる返事は、話をよくない方向に進めてしまいます。YESかNOかはっきりとね。

何かを説明したり、説得したり他人を相手にする時間が多くなります。うまくいけばいいのですが、なかなかそうもいかず苦労しそうですね。ポイントを絞って話してみたらどう？
幸運の鍵はネービー、灰皿、きちんと数がそろっているもの。椅子に深く座り直してみてください。きっと心が落ち着いてくれますよ。

うお座 2/19→3/20

男の子：何をやってもせっかくやっても裏目に出てしまいがちに。余分なことはしなくていいんです。今やっていることに集中してくださいね。

女の子：予習より復習に力を入れていきましょう。働いている人は書類をもう一度確認できる余裕を持ちましょう。小さなミスが響きます。

力技は通用しない時。面倒くさくてもちゃんと手順を踏んでいきましょう。それは身体の調子にも当てはまります。早寝、早起き、3度の食事という規則正しい生活を心がけましょう。
幸運の鍵は寒色、靴下、ぼーぼーと音がなるもの。勉強面ではせっかく覚えた公式が間違っているかもしれません。改めて確認すべし！

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

- 裏技の極 初段 サターンソフト２本
- 裏技の極 一級 サターンソフト１本
- 裏技の極 二級 図書券3,000円分
- 裏技の極 三級 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー 裏技の極（きわみ）

今週はSDガンダムGCENTURY Sづくしだぜ！

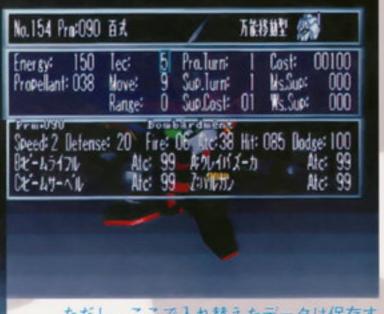
SDガンダム GCENTURY S ユニットのパラメーターユニットモード

東京都/風間 秀一

オッス！ 今週の裏技はガンダムシリーズのMS（モビルスーツ）が一挙に登場する人気ミュレーションからお届けするぜ。なんと、各ユニットのパラメーターをエディットすることができるのだ。やり方は、まずモードセレクトでアクションバトルを選び、地球水中の地形を選択する。次にユニット選択でデビルガンダム軍のデスネイビーにカーソルを合わせ、その状態でL＋Rボタンを押しながらスタートを押すと、パラメーターエディット画面に入ることができるぞ。

ポイント
アクションバトルで地球水中を選択し、デスネイビーの場所にカーソルを合わせL＋Rボタンを押しながらスタートを押す

選択する地形は地球水中か、もしくは地球浅瀬を選択しよう。

デビルガンダム軍のデスネイビーにカーソルを合わせる。

ただし、ここで入れ替えたデータは保存することができない。リセットを押すか電源を切ると、データは元に戻ってしまうぞ。

SDガンダム GCENTURY S 壁紙が変わる

青森県/桑山 良太

オラオラ！ この調子で、次の裏技も紹介していくぜ。このゲーム、オプション画面のバックを彩っている壁紙のイラストを、LまたはRボタンを押すことで変えることができるんだ。

用意されている壁紙は全部で４種類。お気に入りを選択するといいだろう。

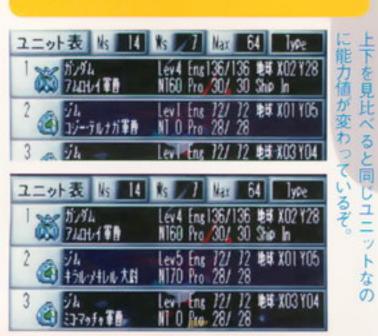
ポイント
モードセレクトのオプション画面ＬボタンもしくはＲボタンを押す

SDガンダム GCENTURY S あの名前でパイロットがレベルアップする！

秋田県/松平 貞伸

本来なら、自分で自由に付けることのできるユニットのネーム。このネームを右の図にある特定の名前に変更すると、なんとレベルや階級、NTレベルなどの能力値が変化するんだぜ。

ポイント
ユニットのネームを右の図の名前に変更する

上下を見比べると同じユニットなのに能力値が変わっているぞ。

パイロット名	レベル	階級	NTレベル
シン・マツナガ	ー	大尉	ー
リュウ・ホセイ	3	大尉	ー
カツレキキッカ	ー	ー	70
フラウボウ	1	ー	ー
ハロ	1	ー	ー
シャクティ	ー	ー	90
B・ジョーカー	ACE2	ー	ー
J・I・ダイヤ	ACE2	ー	ー
K・エース	ACE2	ー	ー
Q・T・スペード	ACE2	ー	ー
キラル・メキレル	5	ー	ー

パイロット名	レベル	階級	NTレベル
リリーナ	1	大将	ー
リョウ・ルーツ	5	ー	ー
デフ・スタリオン	5	ー	ー
ランドール	5	ー	ー
ガンス	5	ー	ー
ゴットン・ゴー	1	ー	0
ダニー	4	ー	ー
デル	3	ー	ー
デューン	3	ー	ー
ロンメル	4	ー	ー

はみ出し情報

1Pまるごと「SDガンダム GCENTURY S」でお贈りした今週の裏技の極、君のプレイに役立ったか？ 来週もいろんなゲームの裏技をドンドン紹介していくぜ。またこのコーナーでは随時裏技を募集している。特に最新のソフトの裏技を発見した読者は編集部まで送ってくれよ。よろしくな！

裏技大募集中 「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に３本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の"参考意見"としてご覧ください。

2月28日～3月6日発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ
女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。
今週のメンバー ●稲垣美緒 ●REI ●とど

担当ライターズ
最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。
今週のメンバー ●本澤徹 ●いしばん ●うま ●REI ●MAN次郎

ゲストライターズ
サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。
今週のメンバー ●電波宙年 ●サマライ旗野 ●MAN次郎

悠久幻想曲 2nd Album

発売中(2月26日発売)

メディアワークス
●5,800円(全年齢推奨)
●SLG(育成シミュレーション)
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.33

我が自警団を救え!?
キャラクターに人気がある、育成シミュレーションの続編。さらに遊びやすくなって登場。

仕事だけでなく、仲間同士の信頼も大切だ。

3/6増刊号 140Pへ

なんかのんびり

キャラが生き生きしてていいよね。前作のキャラも出てくるから、前作から遊んでいればより楽しいと思います。育成に、時々スゴロク要素を絡めて変化をつけてるのもいいし、何より、不意に起こるミニドラマちっくな特別イベントが楽しい。音楽も柔らかくていい感じですし、読み込みも短くてイライラしません。惜しむらくは、選び方によっては同じ通常イベントばかり見るハメになることと、スゴロク自体は単調なこと。あと、サブキャラがぞんざいに描かれてるのもなぁ。せっかくいい雰囲気なのでもったいないス。(美緒)

7

シリーズ最高の完成度

「エタメロ」のころから、システムの根本的な部分は変化していないが、それゆえに、その練り込まれ方はかなりのもの。ストレスなく、安心して楽しめる好作だ。かねてから不要と感じていたスゴロクが、必須イベントではなくなったのも妥当な変更。総合的に見て、かなり良いゲームと思うが、シリーズを通じ、コンセプトも雰囲気もあまり変わっていないので、食傷気味なのも事実。次作あたりで冒険してほしいものだ。あと、イベントでの選択肢に、カンで選ぶしかないようなものが散見されるのが、不満といえば不満。(本澤)

7

ほのぼの感がサイコー

仲間たちと交わす、膨大なメッセージがうれしいソフト。絵柄の好みさえクリアできれば、楽しいファンタジー世界の日常にどっぷり浸ることができる。スケジュール実行中の踊り?も見ていて楽しいし、操作系もとても練り込まれていてストレスはない。すごろくイベントも強制でなくなったのも○。前作の登場人物たちがサブキャラとして登場するのは、ファンにはうれしいところだが、特殊イベントでは、しゃべらないのが残念だ。フルボイスが無理なら、せめて口パクさせて、バックログをつけてほしいところ。(電波)

8

VIRTUAL麻雀

3月5日発売

●マイクロネット
●8,800円(18歳以上推奨)
●TAB(脱衣麻雀)
●無限コンティニュー制
●1人用

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.66

バーチャル3人娘がお相手よ
ポリゴンギャルと楽しめる、本格脱衣麻雀。3人のかわいい女の子たちが登場する。

視点を切り替えて女の子を見ることもできる。

Vol.7 141Pへ

速いのが取り得?

とにかくCPUの思考時間に驚いた。ツモから切りのスピードが尋常じゃないくらい速い。その代わりCPUの女の子がときどき茶々入れるときなんかは、結構時間がかかるんだけどね。脱衣系麻雀にしては女の子がポリゴンのせいか色気が足りないカンジ。脱衣シーンで視点を切り替えられるけど、ロードの時間がちょっと長いので、結局2、3カットしか鑑賞する気にならないのもマイナスか。CPUがこずるいことをしてこないだけに、すぐにクリアできるのはいいな。でもクリア後のオマケくらいあってもいいんじゃない?(REI)

4

ポーズないからトイレに行けず……

アーケードから移植された脱衣麻雀だが、その一言で説明が事たりるほどに目を引く部分がない。お世辞でもカワイイとはいえないギャル3人と、ただただ黙々と対局するだけ。思考時間が速く、正統派をうたってはいるが、逆に思考というよりもコンピュータのインチキ決め打ちっぽさを感じる。そのままの移植らしいが、目玉の脱衣も過激さは抑えられ、視点の数も減り、見られる時間も少ない。家庭用なのに牌を捨てる時の時間制限があったり、ポーズがないのはどうかと思う。でも、無限コンティニューは○か。(いしばん)

4

もっと家庭用らしく……

思考時間はメチャメチャ速いが、点数表示などが飛ばせないので、逆にテンポが悪くなっている。ギャルを鑑賞できる視点は、一部カットされて残念だが、声優の熱演が聞けるはうれしいところ(アーケードでは聞き取れなかった)。ハウス系のノリのいいBGMは10曲以上あり、CD-DAなので得した気分。ルールは脱衣麻雀なので、半荘で終了にはならない。これが無限コンティニューと相まって、プレイの緊張感を欠く最大の要因になっている。牌を捨てる時の時間制限もポーズ不可も、納得がいかない。(電波)

6

レビュアーのコ・ノ・ミ
このレビューを書いている人はどんな人? そんな疑問を持った人は、ここをチェック! レビュアーのコノミがわかるぞ。

稲垣美緒 育てるものなら大抵好きです。人でも動物でも都市でも遊園地でも文化でも、経験値でもお金でも(ん?)以下略。

電波宙年 せがた三四郎と、ブランニューハートを一緒に唄ってしまうおいらは、特撮&美少女ゲームFANなのかっ!?

いしばん 「バーニングレンジャー」が期待の星。ampmの「ホイップいちごあんぱん」も期待の星。お笑いならナイナイ。

サマライ旗野 「NAMCO C.C TECHNO MANIAX」のサワサキMIXと、「街」の水曜日が最近のHIT。曲は3/15のUNFORMATでかけるかも。来てね。

REI 実は経営シミュレーションや、育成モノが大好き。サウンドノベルも好きなので、思わず「街」を買っちゃいました。

MAN次郎 好きなゲームでたくさん遊べていいね。と、良く言われますが、まったく持ってその通り。ゲーム好きなのかしらん?

▼発売予定ソフト

ワイプアウトXL

3月5日発売

●ゲームバンク
●5,800円（全年齢推奨）
●RAC（レースゲーム）
●無限コンティニュー制
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 7.0

近未来レーシングゲーム
あのヒット作が装いも新たに登場。さらなるスピード感を究めた、3Dレーシングゲーム。

すべての点においてパワーアップしている！

3/6増刊号 152Pへ

女性ユーザーズ：浮遊感に酔う

PC版やPS版をやったことがないので、比較できないけれど、これそのものはかなり良いと思う。ふわふわした浮遊感覚とスピード感が何とも爽快。すっげぇ気持ちよかった。自分がサメだったら、こんな感じで海を走るのかなぁと思う。ただ、三半規官の弱い私は、長時間の連続プレイには耐えられず。気持ちいいんだけど、酔っちゃってダメ。特にコクピット視点は、天地が回ってゲロゲロに……。タイムトライアルモードもあるので、下手でもゲームオーバーにならず存分に楽しめる。この配慮がうれしい。（とど）

7

担当ライターズ：移植だけならばバッチリ！

PS版に比べると、ビジュアルの若干の変化と、かなりアレンジされた音楽が衝撃的だった。また、スピード感や、システム自体に変わりはないが、機体の浮く感じが少しだけ弱くなったかな。移植に穴もなく、すんなりと溶け込めたんだけど、一部のコーナーリングで壁のポリゴンが抜けるという部分もそのまんま。まあ、レースゲームとして1から楽しむのであれば、問題ないでしょう。でも個人的に、サターン版ならではという要素がほしかった。スピードの向こう側を味わいたい人にオススメ。（MAN次郎）

7

ゲストライターズ：シグノシスと言えばこれ！

まず、なんと言っても音楽がテクノではあるものの、大物が参加している他機種版とは違う。いや、仕方ないんだけど残念。それと、操作感がちょい違う気がするなぁ。慣性があまり働かないぶん、コントロールしやすくなった気がするけど、浮遊感が減ったって感じ。それゆえに初心者でも楽しめるはずだけど……。何はともあれシグノシスの代表作（個人的にそう思っている）で、独特のデザインはデザイナーズリパブリック。金属の擦れる感じや緊迫したバトル。そして、テクノな雰囲気はやっぱりかっこいいです。（サマライ）

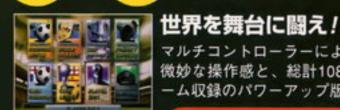
7

セガワールドワイドサッカー'98

3月5日発売

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（サッカー）
●バックアップあり
●1人～4人用（対戦）
●マルチターミナル6、マルコン、モデム対応

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.33

世界を舞台に闘え！
マルチコントローラーによる微妙な操作感と、総計108チーム収録のパワーアップ版！

XBAND対応で、日本中のユーザーと対戦可能に。

Vol.7 72Pへ

女性ユーザーズ：どうせなら英語以外も

国際試合はもちろん、英・仏・スペイン3カ国の国内チームで遊べるので、サッカー好きにはたまらないかも。熱い実況もカッコイイよん。個人的には、危険なプレイをしてカードを出されるシーンが楽しかったです。選べる作戦や陣形は多いけれど、もうひと工夫ほしかったのも事実。マルコンでの操作は逆に難しく感じてしまいました。あとチーム自体が、日本人にはちょっとマイナーすぎるんじゃないかと思います。どうせなら実況の声、仏やスペインを選んだときはその国の言葉にしてほしかったなあ。（美緒）

7

担当ライターズ：キーパーが……

待ちに待った「ビクトリーゴール」シリーズの最新作といいたいところだけど、どうも新鮮さが感じられない。マルコン＆XBAND対応というのは良いが、肝心のゲーム性が前作とあまり変化がないがちょっと。＋αの発展があってもよかったのでは。そして、キーパーの頭が悪いところもよろしくない。ゲームをやっていると、とにかくキーパーの行動の不可解さがうかがえるのだ。さすがに何をやってもボールを止めてしまうキーパーも考え物だが、ここまでザルなキーパーもどうかと思うが。XBANDで盛り上がってくれると良いけど……。（うま）

ゲストライターズ：な～んかチマチマしてない？

まず、最初に感じたのは「キャラが小さい」ってこと。いや、ズームアウトしたときに、この程度ならいいけど、デフォルトでこの大きさは……ってな具合。キャラ切り替えも、ある程度オートで切り替わるのはありがたいんだけど、プレイヤーが切り替えてもすぐ勝手に切り替えられちゃうのは困る。ボールの側で切り替えるとマーカーがチカチカと、ね。レーダーも見づらいし。他にも、選手のポジション配置からオプションに至るまでが、なんだかチマチマしている。思わずFCの「任天堂サッカー」を思い出しちゃいました。（サマライ）

5

ナイル河の夜明け

3月5日発売

●ビクター／バックインソフト
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普
平均点 6.0

エジプトの歴史を君の手で！
エジプトが舞台の多方向型シミュレーション。都市を繁栄させ、戦闘で領地拡大しよう。

都市開発と戦略との、2つの要素があるのだ。

Vol.2 155Pへ

女性ユーザーズ：ナイル河は永遠に闇

難しいです。ぱっとやって、スッと入れるゲームではない。「シムシティ」等の都市育成系が好きな人なら、ハマれる可能性はあると思うんだけど。ゲームオーバーになりやすいから、コツや楽しさがわかるまでには根性とセンスが必要だと思う。「攻略本がほしい～」っていうのが正直な感想です。操作が煩雑でインターフェイスに相当問題アリ。王朝存続のために必要なパワー（王家の泉）など独自の世界もあるし、ひとたびハマれば長く愛せるゲームだと思うけど、残念ながら私はその域に達しませんでした。（とど）

6

担当ライターズ：地味さにだまされるな

もうね、ホント地味です。グラフィック、音楽、ゲーム性すべて地味。でも噛めば噛むほどその面白さがわかる味のあるゲーム。とりあえず国家の基礎を予算とにらめっこしながら作り、少しずつ国を発展させていく。四角い箱庭のような街に、1つ、また1つと家や畑ができていく様がうれしいんですよ。何をするにもまず基礎的なことから作り始めないとダメなところも、そのじれったさがいかにも国家運営してるカンジがしてグー。戦争システムがめんどくさいけど、クセになる面白さを持ってる。私は買うぞ！（REI）

ゲストライターズ：時間をかけてじっくりとやれば……

何もない状態から町を進化させるのはわかる。でも、国を取るために戦えるとわかっているのに、国の発展が遅くてなかなか戦えないのはイライラさせられる。また、町作りをする際に物件を選ぶのだが、手持ちの金額がその場で見ることができないので、かなりストレスが溜まる。人の寿命も短く、レベルを上げたキャラクターがいきなり死んでしまうのも悲しい。1つ良いなと思ったところは、公園でのピープルウオッチング。民が細かく動く様がとてもかわいらしかった。町がある程度発展してからプレイできるモードもあればよかったのに。（MAN次郎）

4

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A·RPG…アクションロールプレイング／S·RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
3月 5日	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
5日	ワイプアウトXL	5,800円	ゲームバンク	RAC	
5日	セガワールドワイドサッカー'98	5,800円	セガ	SPT	[illegible]
5日	ナイル河の夜明け	6,800円	ビクター/バックインソフト	SLG	
5日	VIRTUAL麻雀	8,800円	マイクロネット	麻雀	18推
12日	タイムコマンドー	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
12日	EVE The Lost One	7,800円	イマディオ	ADV	④
12日	Pia♡キャロットへようこそ!!	6,800円	キッド	恋愛SLG	[illegible]
12日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT (セガサターンコレクション)	2,800円	ゲーム アーツ	SHT	
12日	上海 万里の長城 (セガサターンコレクション)	2,800円	サンソフト	PUZ	
12日	ゾーク・コレクション	7,900円	翔泳社	ADV	②
12日	コマンド＆コンカー (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	SLG	②
12日	ダイナマイト刑事 (セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	ACT	
12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS (セガサターンコレクション)	2,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
12日	シーバス・フィッシング2 (セガサターンコレクション)	2,800円	ビクター/ビクターソフト	SLG	
12日	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～	5,800円	ヒューマン	SLG	
19日	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
19日	プリンセスクエスト (特別限定版)	5,900円	インクリメントP	RPG	
19日	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	6,800円	セガ	ADV	②
19日	プロ野球 グレイテストナイン'98	5,800円	セガ	SPT	
19日	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
19日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
19日	テニス・アリーナ	5,800円	UBIソフト	SPT	マルチ
3月 26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (お買い得セット)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
26日	プライマルレイジ	5,800円	ゲームバンク	格闘ACT	
26日	ヘクセン	5,800円	ゲームバンク	ACT	
26日	提督の決断III with パワーアップキット	9,800円	光栄	SLG	
26日	幻想水滸伝	3,800円	コナミ	RPG	
26日	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩(いろどり)のラブソング	5,800円	コナミ	ADV	マウス、②
26日	吉村将棋	5,800円	コナミ	将棋	
26日	あやかし忍伝くの一番 プラス	6,800円	翔泳社	SLG	
26日	THE HOUSE OF THE DEAD	5,800円	セガ	SHT	銃
26日	Techno Motor(テクノモーター)	4,800円	電子メディアサービス	ETC	
26日	クーリエ・クライシス	5,800円	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
26日	ダンジョン・マスター ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
下旬	卒業III～Wedding Bell	6,800円	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	5,800円	セガ	S·RPG	
未定	チョロQパーク	5,800円	タカラ	RAC	マルコン、ハンドル
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
2日	ウイニングポスト3	6,800円	光栄	SLG	
4月 2日	信長の野望 将星録	9,800円	光栄	SLG	
2日	信長の野望 戦国群雄伝	5,800円	光栄	SLG	
2日	わくわくぷよぷよダンジョン	5,800円	コンパイル	RPG	
2日	組み立てバトル くっつけっと	5,800円	テクノソフト	SLG	
2日	湾岸トライアルLOVE	6,800円	ビクター/バックインソフト	SLG+RAC	18推、ハンドル
4日	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
4日	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～ (初回限定版)	6,800円	セガ	ADV	マウス、③
9日	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	④
9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	6,800円	バンダイ	SLG	
16日	ヴァンパイア セイヴァー	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ヴァンパイア セイヴァー (4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	X-MEN VS. STREET FIGHTER (ソフト単体)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
16日	ボンバーマンウォーズ	5,800円	ハドソン	TAB	
16日	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
23日	ゲームで青春	5,800円	キッド	TAB	マルチ
23日	ガングリフォンII	6,800円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	★ガングリフォンII (対戦ケーブル同梱版)	8,000円	ゲーム アーツ/ESP	SHT	ツイン、ケーブル
23日	スーパーロボット大戦F～完結編～	6,800円	バンプレスト	S·RPG	
23日	アイドル麻雀ファイナルロマンス4	6,800円	ビデオシステム	麻雀	18推
23日	ひみつ戦隊メタモルV	5,800円	毎日コミュニケーションズ	ADV	
未定	イメージファイト＆Xマルチプライ/アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	4,800円	セガ	RPG	
未定	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
5月 7日	メルティランサー Re inforce	7,800円	イマディオ	SLG	③

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
7日	メルティランサー Re inforce (初回限定版)	8,800円	イマディオ	SLG	④
5月 7日	★SUPER TEMPO	5,800円	メディアクエスト	ACT	
14日	BAROQUE	6,800円	スティング	RPG	
28日	王様げーむ	6,800円	ソシエッタ代官山	バラエティ	②､18推
28日	ケリオトッセ！	4,800円	増田屋コーポレーション	ACT	マルチ
下旬	★電車でGO！	5,800円	日本フレックス	SLG	
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	3,800円	コナミ	ACT	
未定	ラブリーポップ2in1雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
6月 未定	リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～	5,800円	ワープ	ETC	②
未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
未定	★水木しげるの妖怪図鑑(仮称)	未定	講談社	ADV	
9日	お嬢様特急	6,800円	メディアワークス	ADV	②
7月 未定	エーベルージュ・スペシャル	5,800円	タカラ	SLG	
未定	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	6,300円	メサイヤ	恋愛SLG	
8月 未定	ポケットファイター	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM拡
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	5,800円	アスミック	ACT	
今春 未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	ACT	②､[illegible]
未定	スチームハーツ	6,800円	戯画	SHT	18推
未定	Code R(コード・アール)	6,800円	クインテット	RAC+ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2狙われた神子	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	少女革命ウテナ いつか革命される物語	6,800円	セガ	ADV	②
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	クロック！パウパウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	マルコン
未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
初夏 未定	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	アンジェリーク デュエット	7,800円	光栄	SLG	
今夏 未定	アンジェリーク デュエット(プレミアムBOX)	9,800円	光栄	SLG	
未定	七つの秘館 戦慄の微笑	7,800円	光栄	ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	アドヴァンスト V.G.2	6,800円	テイジイエル	格闘ACT	
未定	海辺(ビーチ)でリーチ！	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	SYNCHRONICITY(シンクロニシティ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS(ルーインズ)	未定	A.D.M	ADV	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	ファインドラブ2～The Simulation Game～	未定	ダイキ	恋愛SLG	18推
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
98年内 未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
98年内 未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	未定	セガ	SHT	
未定	E・TUDE prologue ～揺れ動く心のかたち～	未定	TAKUYO	ADV	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
発売日未定 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ライデンファイターズ	5,800円	エレクトロニック・アーツ	SHT	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	ハンドル
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	2,800円	セガ	SLG	モデム必須
未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	5,800円	データイースト	ADV	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A・RPG	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
未定	バイオハザード2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	対戦ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	ハート オブ ダークネス	未定	セガ	ACT	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊(スチーム・パイレーツ)	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

次号特集は、セガサターンマガジンGRAND PRIX'97受賞作発表 後編。注目のグランプリ受賞作も今回大発表。さらに話題のサターンタイトルもEVE The Lost one発売直前総力特集やスーパーロボット大戦F～完結編～の最新情報など盛りだくさん。来週も乞うご期待！

STAFF

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨／**編集** 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ヘッドルーム（河野直之 高橋祐介 野本由起 斉藤阿都武） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／**アシスタント** 田所妙子 上田裕生 川崎 伸吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明 ／**ライター** 佐々木功一 戸塚義一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 旗野彰彦 石田丈継 作山哲広 まさ政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕晶） 緒形光哲 金万義博 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘 径 近藤謙太 高橋実弥子 横田宗篤 青木留吉 水谷守孝 出口裕子 箕浦光祥 大友 順 岡野英行 荒木由紀枝／**レイアウト** 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ とりぴっと（並木美智子）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／**写植** 三共社／**DTP** リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻順一 峯尾咲紀子 青木香織 森脇有香／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン3月20日号は
3月6日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03･5642･8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

1月30日･2月6日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
大阪府・泉田和幸、三重県・三上由希子、東京都・大道栄総、大分県・田畑幸紀、愛媛県・相沢千登勢、北海道・新浦忠尚、長野県・日下明美、香川県・羽賀行伸、埼玉県・植草恵一、佐賀県・遠藤さやか、山形県・小島直人、広島県・飯島健亮、愛知県・西川秀樹、千葉県・吉川武史、茨城県・河本公子、鳥取県・小堺誠、福岡県・屋島一嘉、兵庫県・本田良輝、神奈川県・小野寺大祐、茨城県・島崎准一
②「ときめきメモリアル」カードサイズカレンダー（20名）
茨城県・飯島宏昌、愛知県・堀井裕介、大阪府・三好浩平、東京都・松崎弘史、佐賀県・岩野平、富山県・寺井祐介、愛媛県・谷岡速、東京都・土屋哲男、千葉県・加藤祐一、福島県・国分一成、愛知県・高橋直也、山形県・山川英俊、福岡県・垣内智晴、愛知県・青木陽一朗、秋田県・加藤顕弘、静岡県・近藤直人、大阪府・又吉愛、山口県・佐野真史、宮城県・市川裕次、石川県・山岸晃大、
③「リフレインラブ～あなたに逢いたい～」ミュージックCD（10名）
神奈川県・峰岸洋一、愛媛県・徳永智昭、大阪府・勝瑞正啓、長野県・大坂武夫、群馬県・怒木昭業、茨城県・山田玲子、新潟県・石塚政明、埼玉県・藤野努、長崎県・丸山伸昭、岩手県・鴻巣隆晴
④JR新幹線・特急旅行ゲーム（2名）
富山県・石坂賢司、岐阜県・加賀谷弘敏
⑤「ジャングルパーク～サターン島～」キーホルダー（10名）
栃木県・関谷浩、長崎県・坂上加奈子、福島県・鈴木正栄、秋田県・櫻井和喜、東京都・中島隆志、鹿児島県・仁科康太、埼玉県・樋口隆幸、神奈川県・近藤泉、山梨県・井口直子、栃木県・植田久美

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは３月13日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.10の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年３月13日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2「真・女神転生デビルサマナー」ポスター●5名

非売品／提供:アトラス

新シリーズも好評なTVドラマの告知ポスターをプレゼント。テレビ東京で好評放映中だよ！

3「大江戸ルネッサンス」テレカ●10名

非売品／提供:ビクター／パックインソフト

ユニークな都市運営シミュレーションは試してみたかな？ 傾いた財政を立て直すのは自分の腕次第。ガンバルキミにオリジナルテレカをプレゼント！

4「ティンクルスタースプライツ」ポストカードセット●3名

非売品／提供:ADK

かわいいキャラが勢ぞろいしたポストカードを、セットでプレゼント。もったいなくて使えない？

5「速攻生徒会」ソフト●5名

発売中／提供:バンプレスト

大人気コミックが格闘アクションゲームになった!! 原作ファンでなくても熱くなれること間違いなし!?

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

東京ゲームショウ'98春
NECインターチャネルの
最新ゲームソフトを体験しよう!!
●会 場●
幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1～8
●開催日●
3月21日(土・祝) 22日(日)
午前10時～午後5時
NECインターチャネル
出展ゲームソフトラインナップ
NECインターチャネルのブースはF-18です。
DEBUT21
デビュー21
©NEC Interchannel.Ltd.
Licenced by HEADROOM
©IMAGE WORKS CO.,Ltd.
●シミュレーション
FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア
©NEC Interchannel.Ltd.
©SOFIX
●恋愛アドベンチャー
フレンズ
～青春の輝き～
©フェアリーテール／NECインターチャネル
●シミュレーションRPG
BLACK/MATRIX
ブラックマトリクス
©フライト・プラン／NECインターチャネル
●シミュレーション
モンスターメーカー
ホーリーダガー
©NEC Interchannel.Ltd ©翔企画 ©九月姫
みんなが来るのを待ってるよ
首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中
●前売券：一般 800円 ●当日券：一般 1,000円
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア（CESA）
後援：通商産業省
お問い合わせ:
「東京ゲームショウ」イベント事務局
TEL.03-3591-1421
TOKYO GAME SHOW
NECインターチャネル株式会社
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-2-5
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付 (03) 3293-7008
（祝祭日を除く、月～金曜日：午後1時～6時）
InterChannel
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。